

**3 PEŁNE
WERSJE GIER**

2xCD

**WYGRAJ
32 Mb RAM**

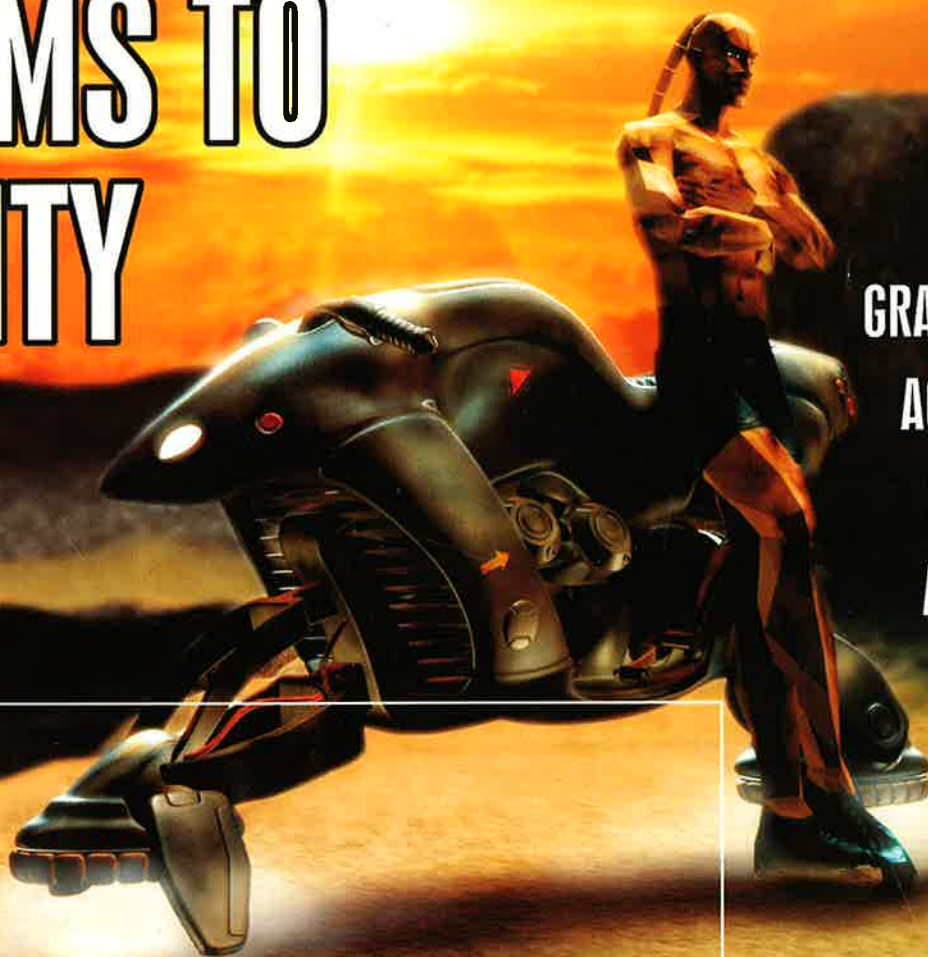
CD-ACTION

Nr 3/98 (22)
Marzec 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

cena **13 zł 99 gr**

DREAMS TO REALITY



**RED BARON II,
CLOSE COMBAT,
NBA LIVE '98,
GRAND THEFT AUTO,
ACTUA SOCCER II,
3RD MILLENIUM,
AGE OF EMPIRES**

Silver Shark

ISSN 1426-2916



03

9 771426 291983



ZORK

Grand Inquisitor

ODWIEDŹ TERENY KTÓRE UCZYNIŁY ZORKA LEGENDARNYM

ZOBACZ AKTORÓW ZNANYCH Z TV

DOŚWIADCZ NIEPRZEWIDYWALNOŚCI ZORK

PRZYJMĘ AWANTURNIKA
KWESTIONARIUSZ W KAŻDYM PUDEŁKU

ACTIVISION

ACTIVISION AND ZORK ARE REGISTERED TRADEMARKS AND ZORK GRAND INQUISITOR AND ALL CHARACTER NAMES AND LIKENESSES ARE TRADEMARKS OF ACTIVISION, INC. © 1997 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE

OPTIMUS
TEL: (0-18) 44-40-560

Rozmowy Ssaków Naczelnych



e-mail: cdaaction@mikrozet.wroc.pl

Numer 22
Marzec 98

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski, Paweł Musiałowski,
Aleksander Olszewski,
Marcin Serkies, Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol,
Guillaume Charroux (Francja),
Brenda Garneau (Kanada),
Rob Freeman (USA),
Michał Krasnodębski, Piotr Lason,
Magpie, Wojciech Podgórski,
Andrzej i Patryk Sawicki,
Adam Skorupa

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisielewski,
Sebastian Dragun
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel./fax (0 71) 3412083

e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reprodukuwane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

80.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Zbigniew Bański: Co tak czytasz, drogi kolego?

Jerzy Poprawa: Zczytałem się w nowym numerze CD Action i nawet na chwilę nie mogę się od niego oderwać...

ZB: Mówiłem ci już tyle razy, żebyś nie jadł kanapek z dżemem przy lekturze. Papier lepki od owoców... Aha, zadam ci zagadkę...

Jerzy Poprawa: Zanim zadasz mi zagadkę, odpowiedz na moją: co powiedzieli czytelnicy, gdy styczniowy Action wyszedł w połowie miesiąca? Dla ułatwienia dodam jeszcze, że zapowiedzieliśmy, iż ten numer miał wyjść o tydzień WCZEŚNIEJ niż zwykle?

ZB: Stałem akurat pod kioskiem w chwili, gdy doszła spóźniona dostawa. Człowieku! Co tam się nie wyrabiało! Czytelnicy wyrwali sobie z rąk Actiona i krzyczeli coś w tym stylu: "Mój, mój, nie oddam!". Na szczęście znowu zwiększyliśmy nakład i starczyło dla wszystkich. Mówiąc (przez chwilę) serio: za opóźnienie "podziękuj" drukarni, która przez DWA TYGODNIE obiecywała, że "już jutro ruszamy z drukiem"... Bez komentarza. Dołożymy wszelkich starań, by już nigdy nie doszło do takiej "obsuwy". Ale wróćmy do weselszych tematów, tj. mojej zagadki: zgadnij! He...

JP: Ile jest pełnych gier na kompaktce marcowym? To bardzo łatwe! Oczywiście, że trzy. To sporo - choć dużo mniej niż będzie na numerze kwietniowym. Zgadłem?

ZB: Nie chciałem jeszcze o tym mówić, bo numer kwietniowy naszego czasopisma jeszcze się nie pojawił, a już obrasta legendą. Takie rzeczy się w nim ukażą, że sam drzę ze zniecierpliwienia, żeby się do niego dorwać. Widzę jednak, że nie umiesz rozwiązywać zagadek. Może potrzebna ci pomoc?

JP: O właśnie, skoro mowa o pomocy: w poprzednim CDA "spadła" nam z łamów rubryka Pomocna Dłoń - tak czasem bywa. Ale jej fanów uspokajam, że już wszystko wróciło do normy, macie w tym numerze zaległe wydanie, a na kompaktce (Bonus/Pomocna Dłoń) nagraliśmy nie tylko zaległe, ale i aktualne wydanie rubryki. Nawet dobrze się składa, bo do marcowej edycji tego działu nadeszła taka masa listów, że za Chiny ludowe nie zmieścilibyśmy ich nie tylko na dwóch - ale nawet na trzech stronach!

ZB: Może jednak w końcu powiesz mi, ile... ma lat CD Action! Może to za trudne pytanie?

JP: Jak dla kogoś, kto umie liczyć do więcej niż dwóch - nie. Nie jest to też trudne pytanie dla stałych czytelników CDA. Action ma (a właściwie będzie mieć) DWA lata. Mam nadzieję, że uczymy to jakąś balangą w redakcji i ten kwietniowy numer CDA będzie inny (czytaj: lepszy, grubszy, większy, dobjajeronny do granic możliwości...) a i na CD-kach będzie to widoczne... bardzo widoczne?

ZB: Nie próbuj za wiele ode mnie wyciągnąć... Odpowiem nie wprost - czy potrafisz sobie wyobrazić taki krążek (jeden z dwóch, które zawsze są w pudełku dołączonym do czasopisma), na którym nie ma żadnego dema gry? Czy mieści ci się w głowie takie czasopismo, które jest prawie złote?

JP: O ile powlekanie pisma złotem jest dla mnie raczej trudno wyobrażalne (no chyba, że można je będzie zdrapać i będzie go tak z 1/2 kg), o tyle jeden kompakt bez żadnego demka gry - jak najbardziej. Może być całkiem pusty, może zawierać najnowsze przeboje disco-polo, mogą tam być (jak kiedyś już zrobiliśmy) wyłącznie demka programów edukacyjnych... Czekaj, chyba jestem na dobrym tropie. Powiedzmy, że na tym kompaktce byłyby gry... ale nie dema. Pełne wersje gier?! Cały kompakt zapchany po brzozi oryginalnymi gierkami?! Nie zalewasz?!

ZB: Ja nic nie powiedziałem! Takie rzeczy zdarzają się jednak raz na jakiś czas. Poczekajmy cierpliwie na jubileuszowy numer CD Action. Tam będą odpowiedzi na dręczące cię pytania. Wam Drodzy Czytelnicy radziłbym jednak nie przepuścić takiej okazji. Nie dajcie sobie odebrać Kwietniowego, Jubileuszowego Wydania CD Action! Należy się Wam!

No to uciekamy:

Zbigniew do reklamy,

Jerzy wraca na łamy.

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański



UWAGA: NIESPODZIANKA PRZED-JUBILEUSZOWA!!!

Czyli konkurs, w którym możecie wygrać: 32 Mb Ram! Aby wziąć w nim udział, należy nakleić na kartkę pocztową kupon konkursowy (znajdziecie go na tej stronie) i odpowiedzieć na pytania:

1. Czy procesor oznaczony symbolem SX (np. 486 SX) wyposażony jest w koprocesor?
2. Do jakiej kategorii gier (np. strategia, symulator...) zaliczamy grę "Broken Sword 2".

Odpowiedzi (na kartkach pocztowych) nadsyłajcie do dnia 10.04.98.

Kupon
konkursowy



CD-ACTION

WARTO ZOBACZYĆ

str. 54



Close Combat: A Bridge Too Far

- znakomita gierka z coraz obficiej "wzbierającego" nam gatunku RTW (nie mylić z RTS). Ucieszy tak miłośników RTS, jak i (bardziej) fanów strategii. Weź udział w operacji Market-Garden! Nie pożałujesz! To jedna z najlepszych gier strategicznych ostatnich lat...

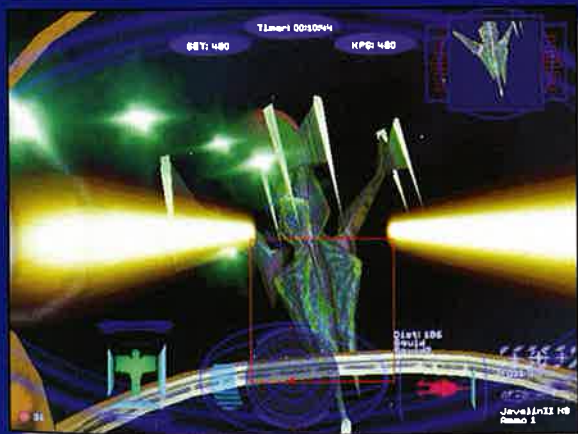
str. 61



Grand Theft Auto

- kontrowersyjna gierka o tym, że przestępstwo jednak czasami poplaca... Ponieważ wiemy, że gra ta ma swoich licznych fanów, wzięliśmy ją pod lupę. Ciekawe kiedy doczekamy się symulatora zawodowego mordercy? Hmm. Ale nie będziemy prawić Wam morałów. Zapraszamy do lektury!

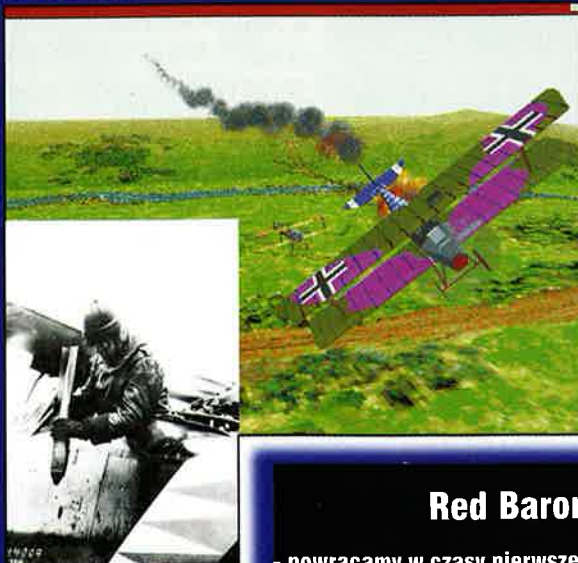
str. 68



Wing Commander: Prophecy

- to już piąta część kultowego cyklu o epickim rozmachu, opowiadającego dzieje kosmicznych wojen. Czy nadal jest to gierka "grzechu warta"? Jakie istotne zmiany zaszły w grze - o tym wszystkim (i wielu innych rzeczach) dowiecie się po lekturze recenzji.

str. 80



Red Baron 2

- powracamy w czasy pierwszej wojny, by się za sterami może i archaicznych, ale za to groźnych i dobrych maszyn. Ta gierka powinna szczególnie ucieszyć tych zwolenników symulatorów lotu, którzy nie posiadają akceleratorów kart graficznych i lubią grę w sieci.

Zawartość Cover CD

Co na kompaktach? 6

Programy użytkowe

Bogate źródło wiedzy 10

Encarta 98 Deluxe

Dys-lekcja 12

dyslektyk

Człowiek - to brzmi dumnie 14

Encyklopedia Człowieka

Multimedialny Słoń Trąbalski 15

Multimedialny Świat Juliana Tuwima

Straszne jaszczury 16

Encyklopedia Dinozaurów

Smerfastyczne przedszkole 18

Smurfowe Przedszkole

Eskapady i wypad 20

Dookoła Świata

Śladami Gutenberga 22

Print Master Gold Suite 4.0

Zostań muzykiem! 24

Beat 2000 PL

Gry przegląd

Hiszpańska niespodzianka 25

Commandos: Behind Enemy Lines

Grzechy i grzesznicy 28

Sin Fact Sheet

Niepewny element 29

Fifth Element

Panzer od środka 30

Panzer Commander

Planetarna dominacja 32

Xenocracy

Powrót na Arrakis 33

Dune 2000

Gwiezdna wyprawa do wulkanu 34

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Rodzina Adamsów w kosmosie 35

Starship Titanic

Gry recenzje

Na odsiecz Palpiemu 36

Balance of Power Campaigns

Piłka kopana 38

Actua Soccer 2

Swojskie klimaty 40

Liga Polska Manager '98

Na zakręcie 42

Andretti Racing

Podbijanie Rzymu 43

The Great Battles of Hannibal

Latające złote korpusy 44

Flying Corps Gold

Bez respektu 45

No respect

Na Wschodzie bez zmian 46

Eastern Front

Konkurs na recenzję 48

Przełom w golfie 49

The Golf PRO

Rozróżba u Morfeusza 50

Dreams to reality

Sztuka niszczenia 53

Q.A.D.

O jeden most za daleko 54

Close Combat: A Bridge Too Far

Imperator na wieki 58

Age of Empires

Miasto kątów prostych 61

Grand Theft Auto

Nowy Zork - akwizytor 64

Zork Grand Inquisitor

Niebiosa w ogniu 66

F22 - Air Dominance Fighter

Zmierzch cyklu? 68

Wing Commander: Prophecy

MK Pokolenia 70

Mortal Kombat Trilogy

Walka o kosz 72

NBA Live'98

Temujin - draka w muzeum 74

Temujin

Marsjanie kontra krowy 76

The Reap

Samotnik po chińsku 77

Shanghai Dynasty

Wojna trwa nadal... 78

KKnD Xtreme

Powrót Leona 79

Zagadki Lwa Leona

Powrót barona 80

Red Baron 2

Z piłką na aucie 82

Kick off 98

Czas legend 84

Battlespire

Nowe tysiąclecie 86

The 3rd Millennium

Różności

Scena Komputerowa 86

Królestwo Chaosu 91

Expo-relacje 94

LISTY, czyli ACTION REDACTION 96

Pomocna dłoń 98

Poradnik hackera #10 99

Gry on-line 100

Internet Explorer 4.0 PL 102

Ocean on-line 103

Wywiad z twórcami gry Diablo II 104

Wywiad z twórcami gry Target 106

Grand Theft Auto - mapy 108

Atlantis - solucja 109

Tipsy 112

Ranking Gier 113

Oferta prenumeraty 114

	INDEKS	GIER
3rd Millennium	-	86
Actua Soccer 2	-	38
Age of Empires	-	58
Andretti Racing	-	42
Atlantis	-	109
Balance of Power Campaigns	-	36
Battlespire	-	84
Close Combat: A Bridge Too Far	-	54
Commandos: Behind Enemy Lines	-	25
Dreams to reality	-	50
Dune 2000	-	33
Eastern Front	-	46
F22 - Air Dominance Fighter	-	66
Fifth Element	-	29
Flying Corps Gold	-	44
Golf PRO	-	48
Grand Theft Auto	-	61 108
Great Battles of Hannibal	-	43
Kick off 98	-	82
KKnD Xtreme	-	78
Liga Polska Manager '98	-	40
Mortal Kombat Trilogy	-	70
NBA Live'98	-	72
No respect	-	45
Panzer Commander	-	30
Q.A.D.	-	53
Reap	-	76
Red Baron 2	-	80
Shanghai Dynasty	-	77
Sin Fact Sheet	-	28
Starship Titanic	-	35
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	-	34
Temujin	-	74
Wing Commander: Prophecy	-	68
Xenocracy	-	32
Zagadki Lwa Leona	-	79
Zork Grand Inquisitor	-	64

Andrzejowi i Patrykowi Sawickim

głębokie wyrazy współczucia z powodu śmierci żony i matki

składa redakcja CDA

Zawartość Cover CD

Uwaga: tradycyjnie już niektóre gry wymagają ustalenia miejsca, w którym zostanie ona rozpakowana. Jeśli po uruchomieniu gry na ekranie pojawi się małe okno, należy w nim wpisać: nazwę partycji dysku (C:, D: itp.) i nazwę katalogu (poprzedzonego znakiem \), do którego dana gra zostanie rozpakowana, np. D:\dema\xxx, spowoduje, że gra zainstalowana zostanie na dysku D, w katalogu "dema", w podkatalogu "xxx". Więcej informacji o grze, sterowaniu itp. szukajcie w plikach typu "readme" w katalogu, gdzie zainstalowała się gra. Mniej zabawy!

UWAGA: Zgodnie z Waszymi sugestiami dodaliśmy dodatkowe oznaczenia:

zielone tło - mile widziana (acz niekonieczna) obecność 3Dfx.

czerwone tło - konieczna obecność akceleratora grafiki.

Storm Master (Silmaris)



Gra łącząca elementy gry strategicznej, z rozbudowanym wątkiem ekonomicznym, rozgrywanej w realiach fantasy, z... konstruowaniem, oblatywaniem etc. dość dziwnych pojazdów latających. Celem (jak zwykle) jest zdobycie władzy nad światem, czego dokonujemy m.in. za pomocą latających armii tychże pojazdów. Krótko mówiąc - gra jest oryginalna, ciekawa, wciągająca i "grzechu warta".
Macie ją tam zresztą w kilku wersjach językowych. Na CD macie też do niej szczegółową instrukcję. Gra startuje bezpośrednio z CD.

Wymagania: 386, DOS, 4 Mb Ram

Volfied (Empire)



Typowa zręcznościówka + strzelanina, trochę w stylu Space Invaders, trochę znanej (kiedyś) gierki Centipede. Na dole nasz pojazd (+ osłony za którymi może się kryć) u góry roją się wrogowie... Gra zabezpieczona jest kodami ale bez paniki - powinniście je mieć zaraz pod tym tekstem. Cała gra mieści się w... 1 Mb na HDD. Ach te dawne czasy...

UWAGA: Kody do gry na str: 9

Wymagania: DOS, 386, 4 Mb Ram, VGA, karta muzyczna.

Tiger Shark II (TopWare)

Tu wystarczą dwa słowa: maniacka strzelaninka (z pionowym scrollem ekranu). Amatorom takich gier to wystarczy, a przeciwników i tak do niej nie przekonamy... Gra przypomina trochę Raptora, trochę 1942. Zajmuje jakieś 5 Mb na HDD i (choroba) jest naprawdę cool!

Wymagania: 386, DOS, 4 Mb Ram, VGA, karta muzyczna, ew. joystick.

Actua Soccer 2 (Gremlin)



Bardzo czadowa piłka nożna z wymiatającą grafiką (od 320x200 po 1024x768), dźwiękiem (w tym komentator), z możliwością niemal dowolnej edycji wyglądu planszy (aktywna i możliwa do definicji kamera, etc).
A przy okazji gra się bardzo miło (joyem lub z klawiatury). W demie macie dostęp tylko do

meczów towarzyskich; zajmuje ono 35 Mb na HDD. Po prostu tylko sięść i grać...

Wymagania: P-75, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX5.0, wskazana obecność akceleratora grafiki, karta muzyczna.

Ultim@te Race Pro (Kalisto/MicroProse)

Szybki, dynamiczny wyścig samochodowy, zwróćcie uwagę na ciekawe efekty świetlne i widoczne uszkodzenia samochodów podczas kolizji. W demie macie: 1 tor, 2 modele pojazdów, max. 4 graczy w trybie multiplayer, maksymalnie 4 okrążenia toru. Można sterować joyem.

Wymagania: P133, 16MB, Win95, DirectX 5

Sabre Ace: Conflict Over Korea (Eagle Interactive/Virgin)

Symulator walk myśliwców w czasie wojny koreańskiej. Migi, Jaki, Sabre'y... A o zwycięstwie decyduje głównie kunszt pilota, a nie lepszy radar. Demo zajmuje sporo, bo około 67 Mb na HDD. Pełna klawiszologia w pliku read_me. Zwracamy uwagę, że gra potrzebuje karty grafiki z 2 Mb! Grafika jest zresztą cool (szczególnie z 3Dfx).

Klawiszologia:

F1-F6	- różne ujęcia kamery
Home, End, PgUp, PgDown	- wnętrze kabiny
SHFT-Q	Quit
SHFT-E	Katapulta
SHFT-R	Rakiety
SHFT-I	Pokaż inne samoloty
SHFT-F	Kłapy
SHFT-G	Podwozie
SHFT-H	Kompresja czasu
1-0	- moc silników
+/-	- zwiększanie/zmniejszanie siły ciągu silników
BKSP	- zrzucanie bomb (muszą być uzbrojone)
A	Auto-pilot
S	Wybór broni
X	Namierzenie celu
N	Następny cel
M	Mapa
ENTER	Ognia!
ESC	Exit game

No i kursory...

Wymagania: P133, 16MB, Win95, DirectX, 2 MB SVGA, ew. 3Dfx

Screamer Rally*(Virgin Interactive)*

Bardzo ładne (szczególnie gdy posiadasz 3Dfx) zrobiona symulacja wyścigów samochodowych. Do dyspozycji w demie: tryb arcade, 1 trasa (Chiny), 1 pojazd, ręczna/automatyczna skrzynia biegów... i kupa radochy z zabawy. Demko zajmuje jakieś 27 Mb.

Wymagania: P-100, Windows'95, SVGA, karta muzyczna, wskazany 3Dfx

World Football'98*(Ubisoft)*

Również niezła i przybajerkowana piłka (choć "na oko" to Actua 2 wygląda efektowniej). Pewnym problemem może być fakt, że jest to demko francuskie (wszystkie napisy, klawiszologia w pliku read_me, ups "lissez_moi, etc.) ale fanatycy piłki sobie poradzą bez dwóch zdań - a gierka (demko) jest tego warta, choćby z tej przyczyny, że daje dostęp do kilku opcji rozgrywki - np. rozgrywek pucharowych, meczy towarzyskich itp. Demko zajmuje blisko 30 Mb na HDD.

Wymagania: P-60, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95.

Armored Moon*(Microforum)*

Ciekawy tak pod wzg. grafiki jak i zasad RTS, rozgrywający się gdzieś na powierzchni Ziemi i Księżyca. Przypomina nieco Red Alert skrzyżowany np. z Dark Reign. Warto więc pograć. Demko startuje bezpośrednio z CD.

Wymagania: DOS, 486/100, 16 Mb Ram

Reflux*(Metropolis House Software)*

Niesamowita polska gra, łącząca klimaty RTS i Incubation. Konstruujemy i sterujemy robotami bojowymi (nie mechami!) w futurystycznej scenerii. No i te dialogi, postacie (robot Gallagher - prawdziwi miłośnicy sf wiedzą co to za osobnik i czemu nadaje takie dziwne teksty). Co tu mówić: to będzie WIELKI hit - i nie tylko w Polsce! Demko startuje bezpośrednio z kompaktu, zawiera (co najmniej) 2 misje bojowe. Ps. Ścieżka dźwiękowa do tej gry nagrana jest jako "audio".

Wymagania: P-90, Windows'95, SVGA, 16 Mb Ram, DirectX 5.0, karta muzyczna, ew. 3Dfx

Dragons*(Ron Heuse)*

Chińskie domino - niby prosta gierka (wystarczy dopasowywać po dwa takie same klocki na planszy) ale wciąga niesamowicie! W demku (2 Mb na HDD) macie do dyspozycji jeden układ. Jedna z lepszych gier logicznych!

Wymagania: 486, 8 Mb Ram, Windows'95/3.1x, SVGA, karta muzyczna.

Mah Jongg Wall*(Russel Wilson)*

Coś podobnego do opisywanego w tymże numerze Dragons, ale o dużo większej skali komplikacji. Krótko mówiąc - bardzo dobra gra logiczna. Demko zajmuje 5 Mb.

Wymagania: 486/Pentium, 8 mb Ram, SVGA, Windows'95, karta muzyczna.

Ubik*(Cryo)*

Odlotowa gierka na motywach powieści Dicka. Połączenie elementów przygodówki, zręcznościówki (coś jakby FlashBack) z dużą ilością akcji, RTS... Akcja dzieje się w miarę bliskiej przyszłości, w środowisku ludzi obdarzonych zdolnościami psi



(telepaci itp.). Jeśli podobał Ci się Blade Runner - ta gra Cię powali! Demo umożliwia zainstalowanie gry w kilku wersjach językowych (choć nie po polsku...).

Uwaga: po odpaleniu gry przez...naście sekund widać planszę, gdzie widnieje niejaka Ella Rucinter. Należy cierpliwie poczekać - gra po jakimś czasie sama odpali (i wejdzie w tryb tutorial, gdzie nauczącie się sterowania). Naturalnie w demie jest coś więcej niż sam tutorial... (ba, jest nawet rolling demko na deser). Demo zajmuje jakieś 36 Mb na HDD.

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95.

Dark Omen*(Mindscape)*

Łakomy kęs dla wszystkich fanów strategii fantasy, rozgrywanej w świecie Warhammera. To powinno być wystarczającą zachętą dla wszystkich fanów takiej zabawy. Demko zajmuje 16 Mb. Sterowanie - znajdziecie je w pliku z grą... na CD! (dziwne, ale nie instaluje się on do katalogu z grą, licho wie czemu). Posiadacze 3Dfx ucieszą się z faktu, że to widać w grze, "nieposiadacze" zaś z tego, że gra radzi sobie i bez niego.

Wymagania: P-120, Windows'95, 16 mb Ram, SVGA, karta muzyczna, DirectX 5.0, ew. 3Dfx.

NBA Live'98*(EA Sports)*

Czad i tyle - jedna z najlepszych (pod każdym względem!) symulacji koszykówki, jakie widzieliśmy na PC-ta! Szczegóły znajdziecie w recenzji gry w tym CDA. Chicago Bulls i Vancouver Grizzlies. Zajmuje ono 26 Mb ale...



UWAGA: aby ruszyło, to na HDD (już PO instalacji dema) MUSI być co najmniej 40 Mb wolnego miejsca!

Wymagania: P-100, Windows'95, 16 mb Ram, SVGA, karta muzyczna, DirectX 5.0, ew. 3Dfx.

Forsaken*(Acclaim)*

Urywająca głowę (szczególnie posiadaczom 3Dfx) strzelanina FPP, dorównująca takim hitom jak Quake 2 czy Turok, choć raczej w klimatach Descenda! Jako "szabrownik" płaczesz się po wymarłej Ziemi, walcząc z konkurentami przybyłymi z innych planet, o rozmaite dobra. Demko daje dostęp do 2 misji, muzyka funduje prawdziwy odlot, a gierka rajcuje jak jasny gwint! Potrzebujesz tylko jakieś 30 Mb wolnego miejsca na HDD. Dokładne informacje o sterowaniu, zasadach, charakterystyka broni itp. - w pliku readme. Zresztą nie odbiega ono od typowej gry FPP. Gdy nie masz 3Dfx - no cóż, gra wygląda nieco cienie... ale działa!

Wymagania: P-120, Windows'95, DirectX 5.0, SVGA, karta muzyczna, ew. 3Dfx

Golf Pro*(Empire Interactive)*

Pograj w golfa - ściślej w dostępne w demie trzy odmiany tej gry (szczegółowe zasady każdej wersji rozgrywki - w pliku w katalogu z grą). Dobra grafika. Obsługa tylko za pomocą myszki - prosta gdy się już poczuje bluesa, ale wcześniej może sprawić Wam nieco kłopotu - wywołajcie wtedy w głównym menu opcję "how to play". Demko zajmuje około 7 Mb.

Wymagania: P90, 8MB RAM, Win95, DirectX

Gubble 2*(Actual Entertainment)*

Gubble II to platformowa gra zręcznościowa z niewielkimi elementami gry logicznej. Atrakcyjna grafika i bardzo nietrudne zasady zabawy sprawiają, że jest to idealna gierka do grania "rodzinnego". Demo daje dostęp do jednego levelu i zajmuje całe 4 Mb na HDD. Sterowanie - kursory + że dwa klawisze (D jak czotganie się) omówione są w grze.

Wymagania: P90, 8MB RAM, DirectX

Evolution*(Discovery Channel Multimedia)*

Poprowadź ewolucję żywej istoty - od prymitywnego żyjątka, które właśnie postanowiło opuścić ocean i zamieszkać na lądzie - aż po status istoty rozumnej! A pamiętaj, że nie ty jeden masz na to chęć... ale możesz wykańczać zwierzaki konkurencji za pomocą swoich "podopiecznych". Czad! W naszym demie startujesz w kenozoiku, jakieś 65 mln lat temu. Choć startujesz od 2-3 zwierzaków, masz potencjalny dostęp do około 70 gatunków zwierząt. Demo kończy się w momencie gdy któryś z graczy stworzy zwierzę trzeciej generacji... Demko zajmuje coś około 40 Mb.

Wymagania: P60, 16MB, Win95, DirectX 5

Hardwood Solitaire II*(Silver Creek Entertainment)*

Hardwood Solitaire II - czyli pasjans (a właściwie 6 odrębnych gier bazujących na pasjansie o kilku różnych stopniach trudności). Jak na taką grę, jej oprawa graficzna jest wyżej przeciętnej, a muzyka robi naprawdę dobre wrażenie (coś w klimatach Kitaro). Jeśli nawet nie lubisz w to grać - zainstaluj by posłuchać nastrojowej muzyczki! Demko zajmuje około 7 Mb na HDD.

Wymagania: 486, 8MB RAM, SVGA, Windows'95

Wetrix*(Ocean Software)*

Bardzo (naprawdę!) ciekawie zrealizowany trójwymiarowy klon Tetrisa z fajną grafiką - oprócz zasad nic nie łączy go z pierwowzorem! Demko trwa całe 120 sekund, macie dostęp do wersji klasycznej i trybu "practice". Zajmuje jakieś 10 Mb na HDD. Wiemy, że słowo "tetris" może działać na niektórych odpychająco - ale po odpaleniu szybko zmienicie zdanie!

Wymagania: 486/100, Windows'95, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna

WinBrick 2.06c*(Stefan Kuhne)*

Czyli n+1 klon Arkanoids, tzn. rozbijamy piłeczkami ścianę. Pewnym urozmaiceniem jest fakt, że możemy poruszać paletką także w pionie. W naszym demie możecie bawić się na 5 poziomach. Wasze trzy "życia" które macie na początku gry powinny wystarczyć by ukończyć demo. Zajmuje 2 Mb na HDD.

Wymagania: 486/25, 4MB RAM, Win 95/Win 3.1x

Crate Man*(Souleau Software)*

Gierka zręcznościowo logiczna, nieco w klimacie Mario Bros, ale wymagająca głównie wyobraźni przestrzennej i logicznego myślenia (o parę ruchów do przodu). Niezłe! Demo daje dostęp do 3 etapów i zajmuje 3 Mb na HDD.

Wymagania: 486/66, 4 Mb Ram, Windows'95/Windows 3.1x, karta muzyczna.

Evasion

Gierka wyglądająca jak bliski kuzyn Dooma - ta grafika (choć można też grać w hi-res, odpalcie wtedy _evasion.exe). Czyli - strzelanina FPS, wyrzynamy Ufoków. Demko zajmuje 6,5 Mb na HDD. Sterowanie - jak w każdej tego typu gierce (szczegóły w helpie tekstowym i helpie w grze).

Wymagania: DOS, 486/100, 8 Mb Ram, VGA/SVGA, karta muzyczna

Henge*(MagiCeltic)*

Chińskie domino - po raz trzeci! (mamy na to wyjątkowy urodzaj...) Ale tym razem skrzyżowane z celtyckimi motywami i (nie da się ukryć) ładnie zrobione. Demko startuje bezpośrednio z CD.

Wymagania: 486, Windows'95, 8 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna.

Stalingrad*(Schwerpunkt)*

Niemieccy programiści pokazują największe baty, jakie dostał Wehrmacht w historii II wojny, czyli bitwę pod Stalingradem. Gra jest typową (do bólu) strategią o typowej dla takich grach grafice (heksy i te sprawy) ale powinna ucieszyć fanów "zabaw" w czasie II wojny światowej. Zajmuje jakieś 10 Mb na HDD. Uwaga: gdy podczas instalacji poprosi o jakiś dysk - bez paniki, naciśnijcie Enter i po sprawie.

Wymagania: 386, DOS, 8 Mb Ram

Battleship*(Relisoft)*

Małutka gierka, startująca bezpośrednio z CD. Ot, akurat na szybki, pięciominutowy numer... ;-) bo jak się gra w okręty, to chyba wiecie?! W sumie fajny drobiazg.

Wymagania: Windows'95, 486, 8 Mb Ram

Monster Palace

Zabawna przygodówka o sympatycznej grafice... w dość niecodziennej wersji językowej. Taka włoska odpowiedź na LBA, czy innego Orion Burgera.

Wymagania: 486, 16 Mb Ram, Windows'95

Shareware

Alcyone	- przeglądarka plików graficznych + odtwarzanie MIDów.
BioWin	- biorytmy. I wszystko jasne.
Opera	- przeglądarka (+ przewodnik) stron WWW.
QERadiant	- edytor poziomów do Quake'a.
Termin 1.0	- notatnik-terminarz. Chodzi pod DOS!
WinAmop	- player plików MP2 i MP3 pod Windows.

Bonus

Bonus - całość liczy blisko 90 Mb (!) po rozpakowaniu, ale warto to zrobić, bo: są tam nowe levele do wielu gier (m.in. Incubation, Warcraft 2, Jedi Knight, Shadow Warrior), mnóstwo trenerów i edytorów do gier, rewelacyjny program do tworzenia trenerów w grach, patche, solucje, Pomocną Dłoń, save'y z gier... no i sporo tipsów. A to wcale nie koniec atrakcji!

Quake & Duke - dziś nieco inaczej niż zwykle. Są wprawdzie nowe levele i dodatki do tych gier, są też levele do Quake 2, ale ponadto dorzuciliśmy ikony, theme-packi, nowe zestawy z dźwiękami, animowane kursory itp. W sumie (po rozpakowaniu) 56 Mb... a to jeszcze nie koniec atrakcji dla miłośników Quake'a (patrz niżej).

Navy Seals, Quake - dwie "total conversions" tych gier! Wymagana pełna wersja Quake.

Warmaker - edytor misji do Warcrafta 2.

I'76 theme pack - theme pack do Windows'95, bazujące na Interstate'76...

Tone Rebellion theme pack - j/w ale podstawą jest gra... Tone Rebellion (ciężko było się domyśleć, nie?)

Normality - screen saver bazujący na grze Normality

Stormtrooper theme pack - theme pack, który bazuje na Star Wars (a głównie na szturmowcach). Cool sample!

Scena co nieco - nieco ponad 50 Mb stuffu(po rozpakowaniu). M.in. z Tp'97, invitka na nowe party, kilka polskich magazynów, pewien niecodzienny programk użytkowy, debiuty...

Programy

DirectX 5.0 - zainstalujcie, jeśli wcześniej tego nie zrobiliście. Większość demek wymaga tego programu!

Multimedialny świat Juliana Tuwima - czyli przypomnimy sobie wiersze tego poety... nie tylko dla dzieci!

Fonty'98 - nowe fonty dla Windows'95.

eTeacher 4.0 - znów pouczymy się angielskiego.

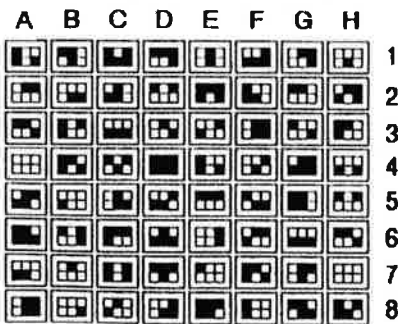
Mistrz Klawiatury - opanuj szybkie i bezbłędne pisanie na komputerze za pomocą 10 palców!

Multi lotek - zwiększ swoją szansę wygranej w Totolotka, za pomocą tego programu. W wersji demo m.in. ograniczono statystykę (tylko pierwsze 3 miesiące od początku losowań). Możliwy tam jest tylko jeden zakres działań (ilość skreśleń - 5, ilość liczb - 10, ilość blankietów - 20).

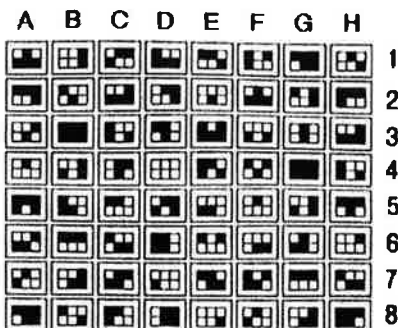
Module Viewer - odtwarzarka do modułów muzycznych.

Lasy Podpuszczańskie - gra edukacyjna w formie gry przygodowej dla dzieci. Po polsku!

Historia najnowsza po 1945 - polski program do nauki współczesnej historii.

VOLFIED COPY PROTECTION

GRID A

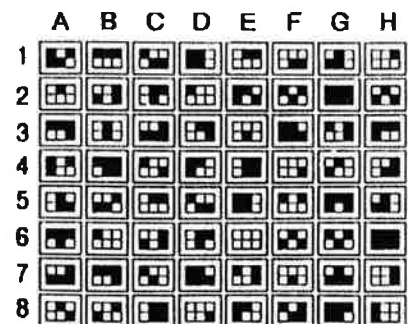


GRID C

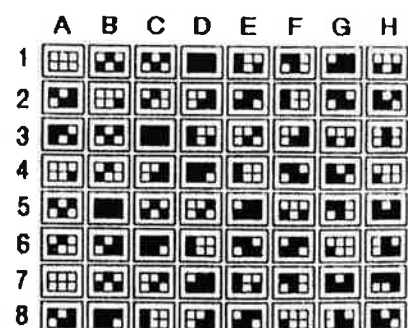
Kody do pełnej wersji gry:

Volfied

zamieszczona na naszym
COVER-CD



GRID B



GRID D

Bogate źródło wiedzy

Encarta 98 Deluxe

Twórcy encyklopedii, słowników, leksykonów, kursów językowych oraz innego rodzaju publikacji naukowych i edukacyjnych z chwilą powstania komputera multimedialnego doszli do pewnego wniosku, który początkowo zapowiadał się na istną rewolucję w przemyśle wydawniczym. Gdy pojawiła się pierwsza encyklopedia na płycie CD (szybko wysypały się i inne wydawnictwa), natychmiast stworzono liczne teorie wróżące tradycyjnej książce rychłą śmierć. Wcześniej, w latach 80-dziesiątych obserwowaliśmy analogiczne spory dotyczące ekspansji sprzętu wideo do "domowych pieleszy", co miało jakoby zdetronizować kino. Jak widzimy jednak dzisiaj, zarówno rynek kinematograficzny jak i wideo mają się całkiem dobrze i nic nie zapowiada wyeliminowania jednego kosztem drugiego. Podobnie sprawa wygląda z książką oraz CD: jedno nie jest w stanie zastąpić drugiego i vice versa (na szczęście...), jakkolwiek każde z tych mediów ma zarówno zagorzałych przeciwników jak i zwolenników.

AGNIESZKA SIEJKA

Nie mam zamiaru tutaj urządzać dysputy na temat wyższości książki nad CD (lub odwrotnie) - każdy musi zdecydować sam, czy woli przewracać kartki czy klikać myszką. Zamiast tego proponuję zapoznanie się z produktem multimedialnym (wszak czytacie gazetę o programach komputerowych a nie o książkach) w swoim najsłynniejszym wydaniu - nową edycją encyklopedii Encarta.

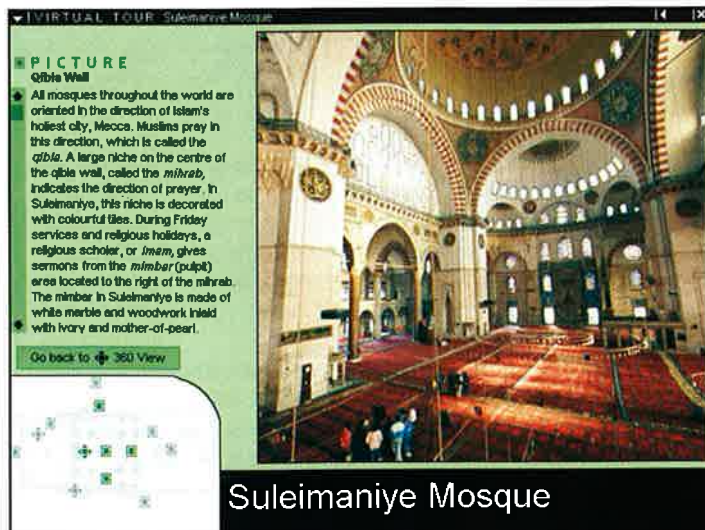
Encarta 98 Deluxe, jak wskazuje nieco wzbogacona nazwa, została znacznie ulepszona w stosunku do swojej poprzedniczki, Encarta 98 (nie mówiąc już o Encarta 97...). Nową wersją warto się zainteresować nie tylko ze względu na zwiększoną ilość zdjęć, ilustracji czy filmów, ale również z powodu zmian, jakie zostały tu wprowadzone: mogą z czystym sumieniem stwierdzić, że jako wynik



końcowy otrzymujemy produkt prawie kompletnie nowy i niezwykle atrakcyjny (można to przyrównać do związku Windows 3.0 z Windows 95). Ale może po kolei.

Omawiana skarbnica wiedzy i informacji została umieszczona na dwóch płytkach CD. Już na tej podstawie można wysunąć wnioski, iż ilość danych zawartych w nowej Encarcie jest o wiele większa niż w dotychczasowych edycjach. Jednak nie skupiamy się jedynie na zewnętrznych faktach i gólech liczbach, baczniejszą

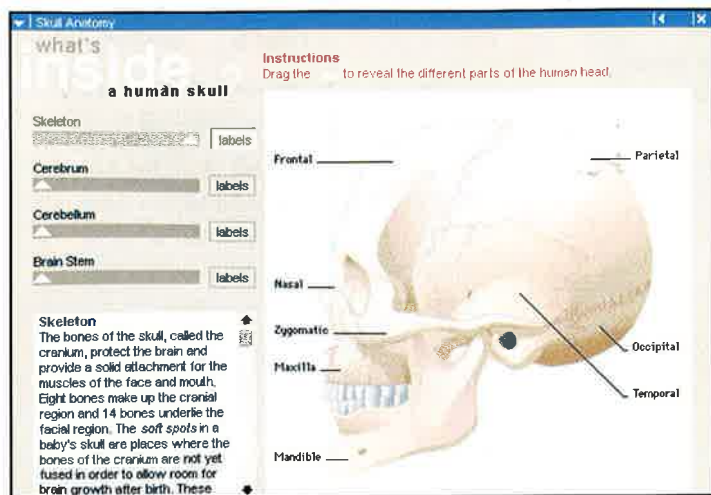
uzyskamy tekstowe informacje, ale również usłyszymy dźwięk bądź zobaczymy film, który stanowi pewną ilustrację do interesującego nas hasła. Nieco inny charakter (mniej widowiskowy) mają Multimedia Collages, które są czymś w rodzaju



Suleimaniye Mosque

uwagę zwrócić w stronę zawartości i treści tego monumentalnego dzieła. Nie muszę oczywiście wspominać, że przekazywaniu informacji (tekst i ilustracje) towarzyszy dźwięk oraz filmy animowane i wideo. Te wszystkie elementy mogliśmy bowiem podziwiać w poprzedniej wersji produktu Microsofta, natomiast tutaj główny nacisk położono na poprawienie kontaktu użytkownika z programem. Czynności podczas pracy z encyklopedią nie ograniczają się jedynie do wpisania interesującego nas hasła w "wyszukiwarce" i czekania na wynik, istnieje możliwość wybrania kilku ciekawych opcji, które pozwolą na łatwiejsze i szybsze wydobycie informacji. Pierwszą z innowacji o jakich warto wspomnieć to tzw. Article Sidebars, które są pewnym rozszerzeniem niektórych haseł. W zależności od swojego rodzaju, Sidebar może wystąpić w charakterze eseju, cytatu, fragmentu (lub całości) publikacji naukowej, przemówienia, artykułu z gazety i innych formach, które mają umożliwić użytkownikowi jak najgłębsze zapoznanie się z interesującym go problemem. Kolejną nowością są Virtual Tours. Jak sama nazwa wskazuje, dzięki tej opcji możemy "pojechać na wycieczkę" i odwiedzić nawet takie miejsca, do których prawdopodobnie nigdy w życiu byśmy nie pojechali. Do wyboru mamy dziesięć lokacji. Podczas "zwiedzania" można wykonywać obroty o 360 stopni oraz, korzystając z licznych odnośników, przechodzić do haseł w jakiś sposób powiązanych z miejscem, które odwiedzamy. Niekiedy klikając na wyszczególniony element, nie tylko

małych zbiorów informacji o danym problemie. Całość podzielona jest na kilka, dość obszernych, tematów (np. historia fotografii). Klikając na zdjęcia, które ujrzymy w Multimedia Collages uzyskujemy odpowiednie info oraz listę encyklopedycznych haseł odnoszących się do przedmiotu naszych badań. Jak wiadomo, "multimedialność" to główna cecha Encarty, być może niektórzy z was, wrażliwi na punkcie zbyt częstego używania powyższego określenia zapytają też o "interaktywność", która przecież również jest modnym określeniem związanym z nowymi mediami. Encarta nie mogła tutaj zostać w tyle za pozostałymi programami tego typu i postarano się, aby i w niej znalazła się pewna doza interaktywności. Dział InterActivities, jak i pozostałe, został podzielony na kilkadziesiąt różnych części (w końcu porządek musi być), z których każda dotyczy innego problemu. Aby funkcja była chociaż minimalnie adekwatna do nazwy, niekiedy zanim uzyskamy daną informację musimy sami wykonać kilka czynności. Może to być np. złożenie z rozsypanych części szkieletu dinozaura, insekta czy struktury DNA, skojarzenia obrazu z jego twórcą, ułożenia piramidy i tym podobne. Ale podkreśliam słowo "niekiedy",





ponieważ w większości przypadków użytkownik spotyka się z małym wykładem na dany temat poprzez klikanie na odpowiednie elementy, a także z możliwością "wypróbowania" teorii w praktyce, przykładowo porównując brzmienie podstawowych zwrotów ("dzień dobry", "dziękuję" itp.) w różnych językach.

Obok treści, najważniejszą cechą encyklopedycznych publikacji elektronicznych jest sposób wyszukiwania interesujących nas informacji, pozwalający jednocześnie na uniknięcie przytłoczenia ich ogromem. Znalazienie pojedynczego hasła nie powinno przysporzyć większych trudności - w wyszukiwarce wystarczy po prostu wystukać odpowiednie literki. Problem może się pojawić, gdy chcemy odszukać wszystkie wiadomości, które posiada encyklopedia na jakiś ogólny temat. W takim przypadku warto najpierw zajrzeć do powyżej opisanych sekcji: Multimedia Collages czy

filtry, które wyluskają dla nas to, czego szukamy. Po wybraniu Find, pojawi się menu dialogowe PINPOINTER wraz z wszystkimi dostępnymi opcjami. Zawartość Encarty możemy "skanować" według różnych kategorii i na różne sposoby. Wybierając dziedzinę, w pewien sposób zmniejszamy już wielkość przeszukiwanego obszaru, natomiast jeśli chcemy, aby dane zawierały dodatkowo na przykład zdjęcia, z pewnością uzyskamy znacznie bardziej szczegółowy wykaz odpowiednich odnośników. Jeśli wynik poszukiwań wciąż nie jest satysfakcjonujący (zbyt dużo haseł do przejrzania), można zawęzić krąg pasujących informacji przez zastosowanie filtra czasu oraz miejsca. Jeśli chcemy być pewni, że program wyświetli tylko interesujące nas hasła, możemy wykorzystać opcję Word Search i nakazać odnalezienie odpowiedniego słowa we wszystkich artykułach, które spełniają dotychczas narzucone kryteria. Jeśli wydaje się to zbyt trudne, skorzystajmy z opcji Find Wizard, która po zadaniu szczegółowych pytań na temat naszych oczekiwań dosłownie poprowadzi nas za rączkę przez trudny wyszukiwania.

Każde hasło jest rozbudowane na swój, charakterystyczny sposób. W przypadku gdy jest ono bardzo duże,



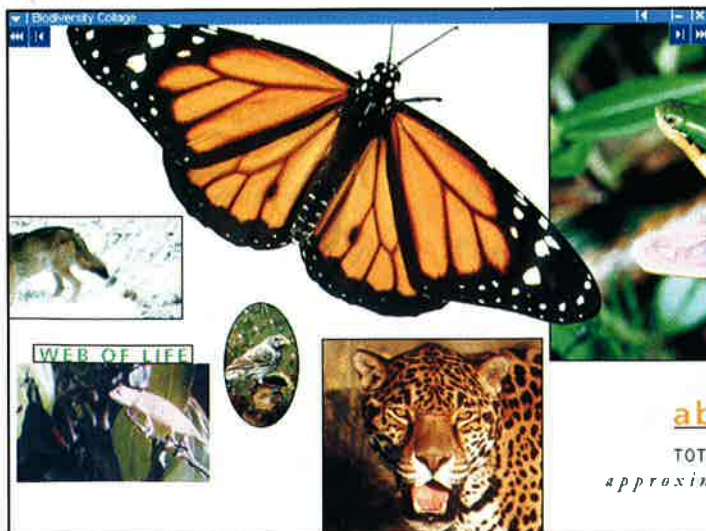
niezależnie, że często zaglądamy do definicji jakiegoś konkretnego hasła bądź ich grupy - w takich wypadkach, mimo ogólnej wygody obsługi, gdybyśmy musieli od nowa przeszukiwać nasze ulubione miejsca za każdym razem, gdy wystartujemy encyklopedię, szybko całą tą Encartą byśmy się znudzili. Powyższy problem rozwiązują tzw. Shortcuts, które umieszczają na naszym pulpicie skróty do preferowanych przez nas haseł, dzięki czemu mamy zawsze dostęp do opowiedzianej strony z encyklopedii, bez uruchamiania od nowa całego programu (oczywiście płytka z encyklopedią musi znajdować się w czytniku).

Wadą wszystkich encyklopedii, bez względu na rodzaj tematu, jakim są poświęcone, jest to, że bardzo szybko się dezaktualizują. Bolączką tą w szczególności dotknięte są encyklopedie powszechne, do których zalicza się również Encarta 98 Deluxe. Aby nasza baza danych była wciąż aktualna i abyśmy mogli z niej czerpać wartościowe wiadomości, Microsoft proponuje nam opcję jej comiesięcznego "odświeżania" za pośrednictwem Internetu. Taka kosmetyczna zmiana nie kosztuje nic, ale w zamian mamy świadomość, że nasza encyklopedia się wciąż rozrasta o świeże informacje i jest zawsze "na czasie". Jeśli już jesteśmy przy sieci, warto wspomnieć o wykazie ponad 5000 stron www, do których możemy dotrzeć nie wychodząc z Encarty. Właściwie to prawie każde hasło zawiera w sobie, oprócz informacji o spokrewnionych tematycznie innych

definicjach, kilka linków do odpowiednich stron internetowych.

Jak wiadomo, często wykorzystujemy encyklopedie jako pomoce naukowe podczas pisania przeróżnych referatów, wypracowań, esejów itp. Encarta jest przystosowana do spełniania również i takiej funkcji. Każdy tekst lub jego fragment, zdjęcie, tabelkę, wykres można przenieść do schowka i potem odpowiednio wykorzystać. Ponadto z encyklopedią możemy skojarzyć nasz ulubiony edytor tekstu, który w razie potrzeby zostanie uruchomiony z jej poziomu. Jeśli mówimy o pisaniu różnych prac, przy okazji warto zaznaczyć, że Encartę wykorzystamy najefektywniej w momencie, gdy nasz angielski stoi na dość przyzwoitym poziomie. Owszem, obrazki są może i bardzo ładne, ale przecież w końcu najważniejsza tutaj jest treść oraz informacje, które chcemy stąd wydobyć. Trzeba więc czytać. W dziele Microsofta nie jest niestety możliwe użycie w tym celu języka polskiego.

Jeśli spełnacie to powyższe, właściwie najważniejsze kryterium, to nie pozostaje mi nic innego jak tylko gorąco zachęcić was do skorzystania z najnowszej wersji Encarty, która z całą pewnością jest jednym z najlepszych tego typu wydawnictw na rynku. Niezwykła wygoda w obsłudze, morze, wręcz ocean, informacji oraz możliwość ciągłej aktualizacji, dają w sumie produkt charakteryzujący się wysokim poziomem wykonania, zarówno pod względem merytorycznym jak i technicznym.



InterActivities. Jeśli poszukiwania spełzyły na niczym, powinniśmy zwrócić się ku tzw. Topic Trails, które są pokaznym zbiorem tematycznie powiązanych ze sobą danych. Wybierając jeden z tematów, uzyskamy wszelkie interesujące nas wiadomości, wraz z odpowiednimi odnośnikami do innych miejsc w encyklopedii. Gdyby i to nie zadziałało, pozostaje szperanie w jej zasobach "na piechotę", wykorzystując do tego rozbudowane

cały tekst podzielony jest na kilka odseparowanych od siebie tytułem części. Po lewej stronie ekranu użytkownik widzi "spis treści" encyklopedii i w każdej chwili może, klikając, "wskoczyć" do interesującego go fragmentu. Przechodzenie pomiędzy poszczególnymi sekcjami jest bardzo elastyczne, właściwie każde "przejście", bez względu na dział, można wykonać jednym kliknięciem myszki, a ponadto dostępna opcja undo pozwala na cofnięcie wykonanego właśnie ruchu. Zdarza się

Wymagania: 486DX/50, 16MB RAM, CDx2, Windows 95 /NT	Producent: Microsoft Corporation
Internet: http://www.encarta.eng.msn.com	Dystrybutor: Microsoft Polska Tel. (022) 6286924
INFO	

Lekcja Dysleksji

Dyslektyk

Dysleksja - zaburzenia w umiejętności czytania na skutek zmian w ośrodkowym układzie nerwowym. Chory ma trudność w zrozumieniu prostych zwrotów czy zdań pisanych (w postaci lżejszej tylko długich złożonych zdań).

Lagodna dysleksja z towarzyszącą często dysgrafią występuje u dzieci, powodując trudności w nauce, a także kłopoty wychowawcze.

Dysgrafia - zaburzenia umiejętności pisania (przestawianie słów, zgłosek, liter, "przejęzycznianie się" w wypowiedziach na piśmie).

(na podstawie Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej)

GEM.INI

Stworzony przez firmę BPP program komputerowy o nazwie: dyslektyk - za cel ma ułatwienie reedukacji właśnie dzieci dyslektycznych. O tym zaś, że doskonale się sprawdza, spełniając to trudne zadanie, świadczy fakt współpracy z Ośrodkiem Reedukacyjnym Targówek oraz osobista rekomendacja Polskiego Towarzystwa Dysleksji. Zatem - w kompetencje programu wręcz nie wypada nie wierzyć. Sam program - naturalnie - nie jest w stanie zastąpić człowieka, dzięki swej strukturze jednak (i oczywiście okoliczności, że praca z komputerem jest dla dziecka po prostu interesująca) może pozwolić na zwiększenie efektywności pracy w grupach. Służyć z powodzeniem może również rodzicom, którzy pragną, by ich dziecko systematycznie pracowało także w domu.

Zaburzenie dyslekcyjne jako takie związane są - cytując z instrukcji: "z niedostateczną sprawnością analizatora słuchowego lub

wzrokowego. (Zatem) praca z dyslektykiem polegać będzie zarówno na ćwiczeniach wspomagających rozwój obu wspomnianych analizatorów, jak i ćwiczeniach ułatwiających nauczanie się ortografii." A oto co też oznacza to w praktyce.

Ćwiczenia, o których mowa to:
- usprawniające analizę wzrokową: Memo, Układanie kwadratu, Dobieranie identycznych elementów;
- słuchową: Liczenie powtórzeń dźwięku, Powtarzanie sekwencji dźwięków oraz dodatkowo - Loteryjka ortograficzna i Układanka ortograficzna.

Każda z gier dostępna jest w kilku zróżnicowanych poziomach trudności, co sprawia, że wynikające przykładowo z wieku różnice w łatwości przyswajania materiału mogą być bez problemu korygowane. Co ciekawe w trybie pracy "lekcja" - program - jak twierdzą autorzy - sam dostosowuje się do poziomu "zaawansowania" jego użytkownika! Dzieje się tak dlatego, że



algorytm doboru zadań eliminuje takie, które nie sprawiają dziecku kłopotów. Dlatego też - znów cytując z instrukcji "...może się zdarzyć, że dziecko z dobrze rozwiniętym analizatorem słuchowym po kilku lekcjach praktycznie nie będzie już trafiać na ćwiczenia z drugiej grupy...". Dwie ostatnie gry z oczywistych względów nie są rozdysponowywane automatycznie. Dopiero "ręczne" uruchomienie programów (w trybie: "rekord" - czyli zabawy "na czas") pozwoli dziecku na zabawę z nimi. Tryb pracy "rekord" dostępny jest również w odniesieniu do pozostałych gier. Zindywidualizowaniu edukacji służy obligatoryjne wpisanie danych osobowych (także xywy) w dziale "edytor". Widoczne w nim wyniki pozwolą również rodzicom bądź wychowawcom na obserwowanie na bieżąco postępów swych podopiecznych i porównywanie ich osiągnięć z możliwościami dzieci niedyslektycznych... Zatem - opierając się głównie jednak na opinii fachowców - można stwierdzić, że pod względem merytorycznym dyslektyk jest znakomity.

Nieco gorzej jest natomiast, gdy ocenie podlega oprawa audiowizualna programu. Uwzględniając jednak adresata produktu - w którego przypadku ekstrawagancje mogłyby raczej zaszkodzić niż pomóc - jest nieźle.

Podczas testowania dyslektyka nasunęło mi się jednak kilka krytycznych uwag. Przedmiot jednej z nich nie wynika z woli autora. Zastrzegł on bowiem, że program stworzony został do pracy pod DOSem. Jednak ja, jako że "skazany" zostałem na "okienka", zmuszony byłem odpalać program w tym nie

zalecanym środowisku... Co ciekawe jednak: nie zauważyłem usterek, które uniemożliwiłyby bądź utrudniały pracę. Oprócz jednej - występującej pewne problemy z uzyskiwaniem polskich znaków diakrytycznych. Trudności z odnalezieniem "ą", "ę" i tak dalej będą mieć zatem

prawdopodobnie wszyscy użytkownicy z ustawieniami układu klawiatury na: "polski programisty". Irytującym natomiast wydał mi się fakt, że jakkolwiek twórca dyslektyka zaleca podczas pracy z nim stosowanie karty HiColor, to zielone tło w moim przypadku sprawiło koszarne wrażenie. Było zbyt "jarząco się" zielone. Choć być może jest to wina doboru palety barw systemu...

Ostatnim zaś godnym uwagi mankamentem jest nieoptymalizowany interfejs. Co prawda nie jest on całkowicie tragiczny - przy pewnej wprawie można całkiem śmiało poruszać się wśród opcji - tym niemniej na pewno nie jest to szczyt wygody.



Zatem - w kilku słowach. Dyslektyk znakomicie wywiązuje się z przeznaczonego mu zadania. Dlatego też wysoka wartość merytoryczna programu nie może być kwestionowana. Co więcej - ośmielię się stwierdzić, iż nie tylko dzieci dyslektyczne mogą wynieść korzyści z pracy z nim. Ćwiczenia, które zawiera, poprawiają bowiem zdolności koncentracji, pamięć słuchową i wzrokową, pamięć krótkotrwałą, sztukę logicznego myślenia, a przede wszystkim - główną bolączkę uczniów języka polskiego - ortografię. Lecz mimo wszystko trudno mi polecić zakup dyslektyka komuś innemu niż tytułowy niejako adresat. Ten ostatni jednak, systematycznie przestając z programem, będzie nie tylko korzystać, ale zarazem także świetnie się bawić...



D-ACTION		Producent: BPP Marcin Borkowski
Wymagania: Pentium, 8MB RAM, CDx2, Windows 95		Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390
Internet:		
INFO		

PC Shareware - Pismo nie tylko dla orłów

Jeżeli posiadasz komputer PC, ale nie wiesz jeszcze co mógłbyś z nim zrobić
-STOP- Poszukujesz tanich i skutecznych narzędzi, dobrych programów edukacyjnych,
efektownych gier -STOP- Chciałbyś nauczyć się komponować muzykę, tworzyć grafikę,
programować -STOP- Interesuje Cię rozwój polskiej sceny shareware -STOP- Zbyt
wiele czasu tracisz na zmagania z opornym sprzętem i oprogramowaniem -STOP-
Lubisz konkursy, w których można wygrać -STOP-

Koniecznienie sięgnij po PC Shareware!!! -STOP-

Nic nie ryzykujesz, co prawda w przypadku braku satysfakcji nie zwrócimy Ci
pieniędzy -STOP- ale z całą pewnością nie przyślemy Ci także pocztą naszej
reklamówki!-STOP-

TAJNE !!!

Jeśli wolisz wypełnioną po brzegi niezwykle użytecznymi programami i fajowymi
grami płytkę CD od lakierowanej tektury...-STOP- Kiedy nudzi cię już to ciągle
granie i zastanawisz się dlaczego nie nauczyłeś się jeszcze, jak stworzyć
własną dziejową gierę...-STOP- Gdy niepowołana osoba grzebie Ci po tajnych
bibliotekach kolorowych fotek, a Ty nie wiesz co zrobić...-STOP- Jeśli
kolekcjonujesz najgłupsze programy na świecie napisane przez świrniętych
programistów...-STOP- Pragniesz zgłębić tajemnice Internetu, ale nie wiesz od
czego zacząć...-STOP- Kiedy ludzie wokół nie wiedzą jeszcze, gdzie należy szukać
nowego źródła informacji... -STOP-

TY MOŻESZ DOWIEDZIEĆ SIĘ PIERWSZY! -STOP-
a być może swoboda jaką uzyskasz, da Ci
coś więcej... -STOP-

zajrzyj do **PC SHAREWARE**,
czekamy na CIEBIE -STOP-

Człowiek - to brzmi dumnie

Encyklopedia Człowieka

Tak przynajmniej powiedział Maksym Gorki. W Encyklopedii Człowieka (wydawnictwo firmowane przez dobrze znane nam Optimus Pascal i Dorling Kindersley) przekonamy się także o tym, że "człowiek - to brzmi zagadkowo". Będziemy bowiem mieli okazję dokonać podróży przez wnętrze ludzkiego ciała, zapoznając się z jego funkcjonowaniem i niezliczonymi ciekawostkami dotyczącymi naszego wnętrza. O większości z nich macie zapewne bardzo blade pojęcie. Co jest we wnętrzu oka, co się dzieje podczas spożywania pokarmów, jak funkcjonuje staw biodrowy, z czego składa się mózg, czemu - gdy kichamy - mrużymy oczy (niech ktoś spróbuje kichnąć z otwartymi oczyma...), Te oraz dziesiątki i setki innych informacji zawarto w tym programie. Jednak mimo tego, iż EC pełni w doskonały sposób funkcję edukacyjną, nie poleciłbym jej wszystkim bez wyboru. Powiedziałbym raczej, że jest to wydawnictwo przeznaczone dla co najmniej nastoletnich odbiorców; powiedzmy od V klasy szkoły podstawowej wzwyż. Wprawdzie młodsze dzieci niewątpliwie też zainteresuje wiele podanych tam informacji, ale forma przekazu, adresowana do nieco dojrzalszego odbiorcy (i dość drastyczne - dla mocno nieletnich odbiorców - ilustracje) sprawiają, że dzieci powinny korzystać z tej encyklopedii raczej pod kontrolą swoich rodziców. Pod tym względem program ten przypomina omawianego ongiś na łamach CDA A.D.A.M.a.

JERZY POPRAWA

Encyklopedię Człowieka obsługuje się w sposób nie następczący problemu. W przeciwieństwie do ostatnio omawianych wydawnictw zespołu Optimus Pascal & Dorling Kindersley obsługa jest wręcz tradycyjna (bez Nawigatora i tym podobnych bajerków). Nie wiem czy jest to odwrót od tego rozwiązania, czy też to wydawnictwo zostało stworzone jeszcze przed zaimplementowaniem Nawigatora w serię Encyklopedii; mam nadzieję, że prawdziwe jest drugie rozwiązanie, gdyż "oko Nawigatora" uważam za bardzo przyjemny (dla odbiorcy) wynalazek. Standardowo już całość pracuje w maksymalnej rozdzielczości 640x480 i w 256 kolorach. Wszelkie informacje tekstowe podawane są w formie hipertekstu, dzięki czemu możemy w dziecinnie prosty sposób uzyskiwać "linki" do stron, gdzie zawarto dodatkowe dane (dla mnie

multimedialna encyklopedia bez hipertekstu to jak ciepła cola i to bez bąbelków).

Naszą przygodę rozpoczynamy w gabinecie biologicznym, gdzie do wyboru mamy trzy modele anatomiczne: przegląd układów ciała, przegląd trójwymiarowy oraz przegląd rtg. Ten ostatni to po prostu szkielet, który możemy obracać sobie w poziomie w sferze 360 stopni. Klikając na dowolny element szkieletu sprawiamy, że w oknie pojawia się nazwa odpowiedniej kości. Za pomocą opcji podglądu możemy zmienić wygląd szkieletu z "rentgenowskiego" na taki, do jakiego przywykliśmy podczas lekcji w gabinetach biologii.

Przeгляд trójwymiarowy zapewnia już większe atrakcje - widzimy trójwymiarowy anatomiczny przekrój ludzkiego ciała. Tu również kliknięcie na dany narząd wywołuje jego nazwę, ale dodatkowo aktywuje też odpowiednią "stronę" Encyklopedii, gdzie omówione jest funkcjonowanie tego elementu ciała, tudzież pokazane są odsyłacze do innych (a powiązanych z danym zagadnieniem) partii materiału, sekwencji wideo, animacji etc. Skoro już o animacjach mowa: możemy je (nie licząc tego, że możemy

animowanemu obiektowi przyrzeć się z dowolnego ujęcia) powiększać i zmniejszać. Dodatkowo, podczas naszej wędrówki, możemy też wybrać opcję konsoli, w której zawarto uzupełniające informacje na aktualnie będący "na tapecie" temat. Np. interesuje nas głowa? OK., w konsoli wybieramy więc dział "narządy głowy" a wśród nich np. ucho - w ten łatwy sposób uzyskamy wszelkie możliwe informacje na temat ucha; anatomii, tego w jaki sposób odbieramy dźwięki etc. Dodam jeszcze tyle, że możliwe jest także ustalenie płci modelka/modelki...

A przegląd układów? To niewątpliwie najłżejszy i najbardziej interesujący (dla laika) dział tej encyklopedii. Tu również widzimy przekrój naszego ciała (choć już dwuwymiarowy). Klikając na dowolny element ciała, powodujemy jego powiększenie plus wyświetlenie podstawowych danych na jego temat. Ale nacisk położony jest tutaj głównie na najrozmaitsze ciekawostki, o czym mówią już same



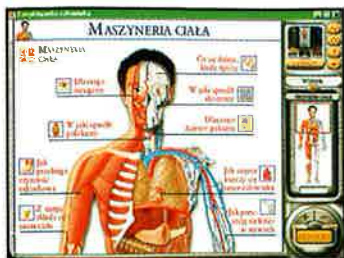
nagłwki: co się dzieje kiedy śpimy, z czego składa się ludzkie ciało, co się dzieje podczas wysiłku fizycznego etc. Mi osobiście najbardziej przypadł do gustu akapit poświęcony złudzeniom optycznym, bogato zresztą zilustrowany - to niesamowite jakie figle potrafią nam płatać nasze własne oczy! Po jego lekturze rodzice nie będą musieli zbywać swoich pociech, które ciekawi np. czemu człowiek ma dwie oczy i tylko jedno usta, źle wpływającymi na rodzicielski autorytet dyżurnymi tekstami typu: "tyle razy mówiłem - nie garb się", czy "a lekcje już odrobiłeś?"... Wspomniałem wcześniej o opcji "podgląd". W tym dziale ma ona swój prawdziwy benefit. Za jej pomocą możemy łatwo "poszperać" w człowieku, wyszukując tylko interesujące nas tematy. Na

ekranie pojawia się specjalne okno, które możemy przesuwając po preparacie anatomicznym. Okno pełni rolę filtra; po ustawieniu jego zakresu na odpowiedni układ (a jest ich sporo: krążenia, oddechowy, mięśniowy, szkieletowy, moczowy, pokarmowy, nerwowy, rozrodczy, hormonalny, limfatyczny...) odsiewa niepotrzebne organy, pozostawiając tylko to, co zalicza się do danego układu.

Oprócz tego tradycyjnie mamy w encyklopedii indeks "od A do Z" oraz spis animacji (m.in. możemy zobaczyć animacje poruszeń szkieletu) i sekwencji wideo. A jest tam w sumie ponad 170 animacji, 25 sekwencji wideo (np. schemat rozwoju płodu), 18 modeli trójwymiarowych, setki plansz i 90 minut dźwięku. Poprzez dźwięk rozumiemy tutaj zasadniczo narrację lektora. Tu mam jedno zastrzeżenie - czasem ogranicza się ona do tego, że po wywołaniu jakiejś opcji lektor namaszczyonym głosem mówi np.: "mózg", "żołądek" itp. To można było sobie podarować bez straty dla końcowego efektu... Na samym końcu pozostaje nam quiz, z losowo dobieieranymi pytaniami, pozwalającym sprawdzić przyswojenie wiedzy (uzyskałem 24 punkty na 30 możliwych - mogło być lepiej).

W sumie (by zacytować tekst z pudełka):

"niepowtarzalna okazja, by poznać swe ciało". Wziąwszy lekką poprawkę na "niepowtarzalną okazję" (bo jednak encyklopedia ta nie jest jedynym wydawnictwem, która umożliwia nam wejście do wnętrza ludzkiego ciała) powiem tyle, że podróż jest długa i interesująca. Dodać też należy, że wydawnictwo to zostało zalecone przez MEN do nauczania biologii z higieną i ochroną środowiska na poziomie szkoły podstawowej i średniej. Howgh!



D-ACTIO	
Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDX2, Windows 3.x/95	Producent: Optimus Pascal/Dorling Kindersley
Internet:	Dystrybutor: Optimus Pascal tel. (018) 437797
INFO	

Multimedialny Stoń Trąbalski

Multimedialny Świat Juliana Tuwima

Jakiś bliżej nie określony czas temu mieliśmy niewątpliwą przyjemność gościć na łamach CD Action program grupy Young Digital Poland pod tytułem **Multimedialny Świat Jana Brzechwy**. Jako że był on - i jest nadal - bardzo dobrym programem edukacyjno-rozrywkowym dla młodszych użytkowników komputerów - co zresztą dobitnie wykazał nasz recenzent - nie zdziwiłem się specjalnie, gdy na moim biurku wyładował box o bardzo podobnym do poprzedniego zamysłu graficznym. Tak samo sympatycznie powykrywane literki mogły zwiastować tylko jedno - twórcy Świata Jana Brzechwy uznali, że nadszedł czas na przedstawienie dorobku kolejnego wielkiego "poety dla najmłodszych" - **Juliana Tuwima**.

JACEK SMOLIŃSKI

Multimedialny Świat Juliana Tuwima - tak bowiem nazywa się ten program (co zresztą nie jest zbyt zaskakujące) po swym starszym bracie odziedziczył nie tylko krój fontów na okładce. Skądże znowu! Zarówno oprawa wzrokowo-słuchowa, jak i idea układu całości "klimatycznie" koresponduje ze swym poprzednikiem. Czyli - w dalszym ciągu dziecko będzie świetnie się bawić szukając pokrywanych przemyślnie wśród szczegółów grafiki drobnych animacji i fraz dźwiękowych. Na pewno także zechce śpiewać "w duecie z komputerem" (karaokę), ułożyć proste puzzle, poszukać elementów różnych na dwóch pozornie identycznych obrazkach i tak dalej... A wszystko to niejako w tle głównego zadania programu - zapoznania milusińskich z twórczością Juliana Tuwima. A jako że ta akurat forma zaznajomienia malców z dziełami wielkich twórców sprawdziła się już w praktyce - i, co więcej, świetnie spełniła swoją rolę - można zatem jedynie być wdzięcznym twórcom za to, że postanowili utrzymać ją "w mocy". Czyli jednym zdaniem - świetny



przykład idealnego realizowania zasady: łączyć przyjemne z pożytecznym. Nazwa "multimedialny" zobowiązuje. Po raz wtóry autorzy Świata stanęli na wysokości zadania i wykazali się świetnym wyczuciem, najmując do zaprezentowania wierszy popularnych i lubianych aktorów, Joannę Trzpiecińską i Wojciecha Malajketa. Przykładem na to, że był to dobór idealny, może być sposób interpretacji przez panią Joannę "Ptasiego Radia". Jest on po prostu rewelacyjny: wręcz słyszy się głosy ptaków!... Również "wykonanie" - tym razem wspólne - mojego ulubionego spośród tu zestawionych - bo darzonego sentymentem z dzieciństwa - wiersza Tuwima "Pan Maluśkiewicz i wieloryb" jest absolutnie niesamowite. Szczyt mistrzostwa osiągnęli oni jednak dopiero recytując wiersz "Słoń Trąbalski"... To coś, czego wręcz nie sposób opisać... Co ciekawe, dziecko będzie mogło pobawić się z bohaterami wierszy: uporządkować abecadło, poszukać okularów pana Hilarego, wybrać się w podróż "ciężką, ogromną" lokomotywą, "przebrać" Zosię Samosię w znajdujące się w jej szafie kreacje... Zatem i do tego "fragmentu" programu po prostu nie można mieć zastrzeżeń.

Do programu dołączony został również Muzyczny Upominek, czyli krążek CD, na którym znalazły się piosenki z muzyką Andrzeja Pawlukiewicza do wierszy Jana Brzechwy i Juliana Tuwima - m.in. do "Tańcowała igła z



nitką", "Zosi Samosi" czy "Abecadła". Także i w tym przypadku należy podkreślić fakt, że ich wykonawcy znakomicie potrafili odnaleźć się w niełatwej, bądź co bądź, roli "piosenkarzy dziecięcych". Zresztą same nazwiska piosenkarzy i pieśniarzy - Elżbieta Adamiak, Majka Jeżowska, Lora Szafran, Grażyna (nie "Krystyna" - jak widnieje na opakowaniu płyty) Łobaszewska, Halina Zimmerman, Mieczysław Szcześniak - mówią w tym przypadku same za siebie. Kolejny plus programu, nie związany wprawdzie bezpośrednio z jego meritum - to filmy, których tematem jest... taniec! Jest to tym ciekawsze, że układy choreograficzne - na podstawie oberka i charleston'a - oraz dwa kolejne - prezentujące swoiste ABC baletu (przykładowo: podstawowe kroki baletowe wraz z ich francuskimi nazwami...) wykonywane są przez młodziutkie adeptyki szkoły baletowej. Oczywiście nie pojawiły się one tutaj tak zupełnie "od rzeczy". Choreografia dostosowana została bowiem do określonego wiersza - oberek do "Tańca", charleston do "Zosi Samosi"...

Jak dotychczas, o Multimedialnym Świecie Juliana Tuwima pisałem w samych superlatywach. A jednak, mimo to - nie jest to program idealny. Bowiem "udało mi się" odnaleźć rysunek w prawie kryształowym monolocie całości. Otóż mocno irytującym jest fakt natychmiastowego "wzbudzenia" się "podpiętych" pod dany element



graficzny - drobnych animacji i dźwięków. "Dzięki" temu pozornie banalne przesunięcie wskaźnika myszy w głównym menu na interesujący nas tytuł - wyrażony graficznym skojarzeniem z treścią utworu - staje się problemowe. Błyskawicznie uruchamiające się "smaczki" powodują



"gubienie się" strzałki myszki. Trafic w coś konkretnego to w przeliczeniu kilka dodatkowych sekund. A można było to rozwiązać w inny sposób - ustalając opóźnienie (choćby sekundowe) samorealizacji się elementów animowanych. Dodatkowo autorom przydarzyło się również kilka niewielkich literówek w zapisie wierszy...

Ogólnie jednak Multimedialny Świat Juliana Tuwima jest ze wszech miar programem godnym uwagi. Znakomity system prezentowania dzieciom utworów wielkich "dziecięcych" poetów wydaje się znakomicie wywiązywać z postawionego sobie zadania. A występujące niejako "w roli drugoplanowej" drobne gierki tylko podbudowują zainteresowanie młodego użytkownika komputera rozgrywanymi się na ekranie monitora "przygodami". Zatem - naprawdę warto się z nim bliżej zapoznać. Tym bardziej, że "honoraria i tantiemy z tytułu praw autorskich Juliana Tuwima, dzięki szlachetnej darowiźnie jego Spadkobierczyni są w całości przeznaczone - za pośrednictwem FUNDACJI POMOC SPOŁECZNA SOS - na pomoc dzieciom". A zatem ewentualny zakup programu byłby prezentem nie tylko dla własnej pociechy...



	Producent: Young Digital Poland
Wymagania: 486/66, 16MB RAM, CDx2, Windows 95	Dystrybutor: Young Digital Poland tel. (058) 526690
Internet: http://www.ydp.com.pl	
I N F O	

Straszne jaszczury

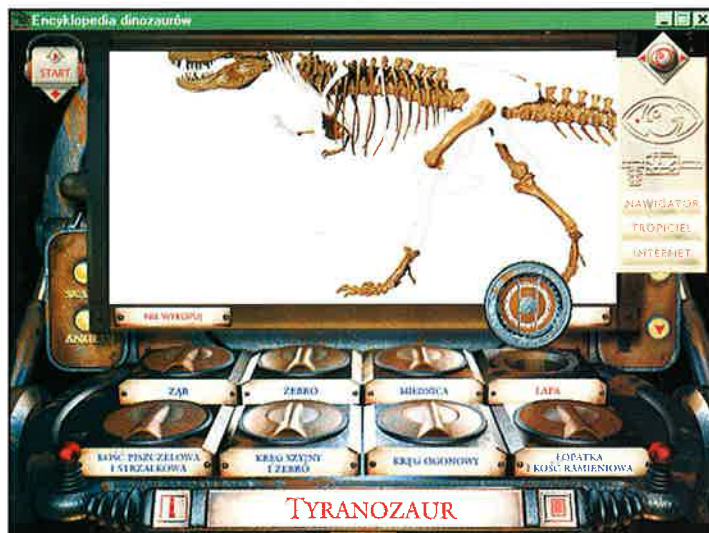
Encyklopedia Dinozaurów

...czyli dinozaury (bo tak dosłownie można przetłumaczyć ich nazwę) od dawien dawna fascynowały ludzi. Odnajdywane pojedyncze części szkieletów olbrzymich gadów zapładniały ludzką wyobraźnię wizjami potwornych smoków i wymarłych podczas popołu gigantów. Dlatego może się wydać dziwne, że tak naprawdę o istnieniu dinozaurów wiemy od bardzo niedawna... I jesteśmy świadomi, że wiedza ta jest nadal bardzo niekompletna. Do dziś naukowcy nie mogą uzgodnić wielu podstawowych spraw: były stałocieplne czy nie; były inteligentnymi i bardzo sprawnymi stworzeniami, które tylko wskutek fatalnego zbiegu okoliczności przegrały ewolucyjny wyścig ze ssakami czy też przypominały żywe czajki, tępo trwające przez miliony lat, które słusznie odeszły do lamusa historii Ziemi? Czego wypłynęły? Na większość tych pytań nie znamy odpowiedzi lub też najnowsze znane nam fakty (np. odkrycie szkieletu dinozaura pokrytego piórami) nie zawsze potwierdzają rozmaite już uznane teorie; tak wiele jeszcze jest tu niewiadomych...

JERZY POPRAWA

Filmy Spielberga doskonale udowodniły, że dinozaury nadal wzbudzają wielkie emocje w tzw. "przeciętnym człowieku". Ogromna fala dinomanii na całym świecie jest tego znakomitym dowodem. Dlatego nie wątpię, że kolejne wydawnictwo duetu Optimus Pascal i Dorling Kindersley spotka się z bardzo ciepłym odbiorem tych wszystkich, których fascynuje świat prehistorycznych potworów. Tym bardziej, że jak każde wydawnictwo z tej serii (a prezentowaliśmy ich na łamach CDA już całkiem sporo) łączy ono wysoką jakość merytoryczną z bardzo atrakcyjną formą przekazywania wiedzy, zaś lokalizacja dokonana przez Optimus Pascal jest tradycyjnie już wzorem dla innych wydawców. Zapraszam zatem w świat dinozaurów! Obsługa "Encyklopedii dinozaurów" nie odbiega od tego, co mieliśmy okazję zobaczyć choćby w niedawno recenzowanej "Encyklopedii kotów". Charakterystyczne "oczko" Nawigatora umożliwia nam na szybką wędrówkę

przez wybrane tematy; wirtualne wycieczki po



muzeum (kilka do wyboru - razem z możliwością zdefiniowania własnej trasy) pozwolą na bardziej systematyczne przyswojenie obszernej wiedzy. Co więcej, podczas naszej wędrówki po muzeum (baardzo "klimatyczne" zrobione, aż momentami ciarki chodzą po plecach) możemy bawić się eksponatami (obracając

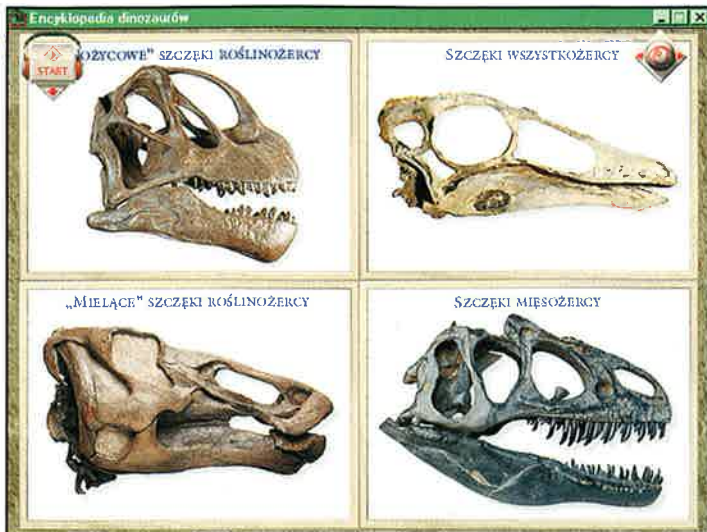


je, powiększając wycinki, prześwietlając rentgenem (!) etc.). Nie zabraknie też innych atrakcji, od

specjalnym sklepiku, w którym możemy "zakupić" np. wzory zaproszeń, nalepek, pocztówek (naturalnie wszystko z dinozaurami), a nawet... możemy zrobić sobie maskę dinozaura. W czasie "wertowania" tej

encyklopedii zapoznamy się 500 planszami, 470 ilustracjami, 20 sekwencjami wideo, przeczytamy (i wysłuchamy, bo lektor nie próżnuje) 60.000 słów oraz będziemy mogli pobawić się w paleontologa, a nasza wędrówka przez czas obejmuje ponad 100 milionów lat: od triasu, poprzez jurę, aż po kredę - wszystko w rozdzielczości 640x480 oraz w 256 kolorach.

Zapoznamy się tak z wybranymi gatunkami jaszczurów (np. słynne skądinąd welociraptory czy tyranozaury), jak i z całymi ich odnaminami uszeregowanymi wedle





że interesuje nas czaszka omawianego dinozaura, a ściślej mówiąc jego zęby - nic prostszego, wystarczy kliknąć na wybranym elemencie. Albo obszar występowania - klik na odpowiedni odsyłacz i nie ma sprawy.

Oprócz szczegółowych informacji o danym gatunku dinozaurów nie brak tu informacji bardziej ogólnych. Pamiętam, że w recenzowanej przeze mnie encyklopedii kotów wytykałem np. brak jakichkolwiek informacji dotyczącej ewolucji tych zwierząt. W tym wydawnictwie nie popełniono podobnego błędu. Możemy dokładnie prześledzić drogę ewolucji dinozaurów na przestrzeni eonów, od niewielkich jaszczurkowatych stworzeń, po

rozmaitych kryteriów (np. roślinożerne - tu również masa kolejnych rozróżnień), poznamy ich anatomię, zwyczaje, sposób życia (np. opieka nad potomstwem, rozmnażanie się, metody ataku i obrony). Każdy z omawianych dinozaurów posiada swoją własną charakterystykę, którą na żądanie można wzbogacić o dodatkowe fakty (mocno pouczające są rysunki pokazujące rozmiar danego jaszczura w porównaniu do wzrostu człowieka). Rozbudowany system odsyłaczy pozwoli nam na szybkie przenoszenie się tam, gdzie można dowiedzieć się więcej o wybranym stworze czy zagadnieniu (można to też zrobić za pomocą indeksu głównego i indeksu sekwencji wideo). Powiedzmy,



rekonstruujemy. Co więcej, po zakończeniu pracy możemy... ożywić dinozaura. Prawie jak w Jurassic Park! I to nie koniec - zgodnie z wszelkimi kanonami filmu grozy dinozaur szybko wyrzywa się spod kontroli i zaczyna zwiedzać muzeum na własną łapę (no bo nie rękę), co dostarcza czasem masę ciekawych emocji tym, którzy w międzyczasie o nim zapomnieli. Możemy nawet zabawić się w tropiciela i ruszyć jego śladem. Na szczęście nie grozi nam tu żadne niebezpieczeństwo. No, może prócz nagle przyspieszającego pulsu, gdy z tropiącego nagle zmieniamy się w tropionego...



najeżone kolcami, rogami i olbrzymimi kłami giganty. Dowiemy się sporo o środowisku w jakim żyły, o tym jak wtedy wyglądała Ziemia (od klimatu po ukształtowanie ówczesnych kontynentów). Nie braknie też najnowszych teorii

dotyczących zagłady tych stworzeń (plus kilka innych, dziś uważanych za przestarzałe, ale godnych uwagi). Przekonacie się, jak powstały znane nam skamieniałości i jak wygląda praca wydobywających je paleontologów; zapoznać się też z biografiami najsłynniejszych badaczy dinozaurów. Dowiecie się nawet, jakie dźwięki wydawały dinozaury. Wszystko rzecz jasna zilustrowane różnymi zdjęciami, sekwencjami wideo, animacjami i wspomnianymi już niepokojącymi efektami dźwiękowymi.

Podsumowując - tradycyjnie już muszę pochwalić wcześniej wspomniany duet za dobrą robotę. Encyklopedia Dinozaurów to rzecz, która powinna ucieszyć wszystkich fanów "straszliwych jaszczurów" niezależnie od wieku. Każdy z nich (a właściwie "z nas", bo i siebie zaliczam w to liczne grono) na pewno znajdzie tu wiele dla siebie. Prawdę powiedziawszy żałuję, że takich wydawnictw nie było wtedy, gdy chodziłem do podstawówki. Bo nie wykluczam, że gdyby tak było, to siedziałbym teraz (zamiast przy komputerze w redakcji) gdzieś w gorących piaskach pustyni Gobi, pracowicie odkopując szkielet triceratopsa...



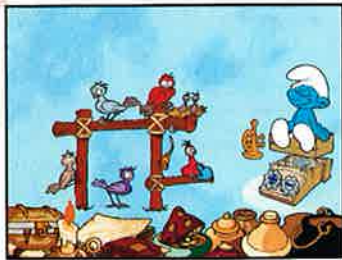
Ale nie samą wiedzą człowiek żyje, stąd w encyklopedii tej nie brakło odrobiny zabawy. Poczynając od quizów i prostych zadań - dopasowania tropu do danego dinozaura lub dobrania właściwych proporcji pomiędzy człowiekiem a prezentowanym jaszczurem, niepostrzeżenie zaczynamy bardziej poważną zabawę - w paleontologa. Musimy zrekonstruować szkielet wybranego dinozaura. W tym celu penetrujemy kilkupoziomowe stanowisko wykopaliskowe, odnajdując rozmaite kości; każdą musimy wydobyć, odpowiednio skatalogować i określić jej wiek za pomocą specjalnych narzędzi, a następnie dopasować do szkieletu, który

	Producent: Optimus Pascal/Dorling Kindersley
	Wymagania: 486 DX/66, 8MB RAM, CDx2, Windows 3.x/95
Internet: http://www.opm.pl	Dystrybutor: Optimus Pascal tel. (018) 437797

Smurfastyczne przedszkole

Smurfowe Przedszkole

**Hej, dzieci! Jeśli chcecie
Zobaczyć Smurfów las,
Przed ekran dziś zapraszam Was.
A zatem komputer włączcie,
dźwięk podkręćcie i usiądźcie
Zaczynamy nową grę!...**



**Tak, tak - nie mylicie się! Po znakomitym Smurfoteletransporterze urocznie niebieskie
ludziki znów mogą gościć na ekranach naszych monitorów! Tym razem jednak mają do
zaferowania najmłodszym coś więcej niż tylko świetną zabawę...**

GEM.INI

Smurfowe Przedszkole - gdyż tak nazywa się nowy produkt Infogrames, opatrzone jednoznacznie kojarzącym się podpisem, Peyo - przynależą do niezwykle popularnej obecnie rodziny multimedialnych programów edukacyjnych. Oczywiście nie jest on przeciętnym przedstawicielem tej bardzo obszernej objętościowo grupy - mentorski ton, tak świetnie pasujący do poważnych encyklopedii i kompendiów nie najlepiej trafiałyby do dzieci w wieku od 3 do 6 lat (a w takim właśnie przedziale powinien mieścić się odbiorca Smurfowego Przedszkola). Dlatego też oczywistym wydaje się przyjęcie przez jego twórców znacznie bardziej odpowiedniej w tym wypadku konwencji - "bawiac - uczy, ucząc - bawi". Oczywiście nieco starsi wielbiciele małych niebieskich ludzików także mogą się z nim zapoznać, ale... niestety nie mogą obiecać im świetnej

zabawy. To nie ten poziom wymagań... Zresztą - o tym, że jest to program/gra naprawdę dla tych najmłodszych, dla tych, którzy na "komputerowej" drodze stawiają pierwsze, nieporadne jeszcze kroki, świadczy najdobitniej fakt zamieszczenia na płycie dodatkowego programiku: "smurfowego" samego w sobie tutoriala obsługi... myszy!

Dosyć jednak o adresacie - zajmijmy się samym produktem. I tu pierwsza - niestety niezbyt miła - niespodzianka: całe Smurfowe Przedszkole mieści się na aż trzech, osobno sprzedawanych



plytach! Ich ilość nie jest jednak wymuszona ogromną objętością danych programu. Ten niezbyt fortunny dla klientów stan rzeczy spowodowany został świadomą polityką wydawniczą twórców: owszem, zgadza się, że można sprzedać jedno w jednym, ale można przecież również - jedno w trzech... Zatem: cała "programo-gra" dostępna jest po zakupieniu trzech wzajemnie uzupełniających się, lecz nieznacznie zróżnicowanych pod względem oferowanego stopnia trudności, "części". Nie oznacza to jednak - na szczęście - że nie możemy pobawić się tylko jedną z nich - tak, ale... No cóż, nie ma co owijać w bawełnę - nie wystarczy ona na długo... Oczywiście należy wziąć poprawkę na wiek czy "wyrobinie" psycho-motoryczne dziecka... Tym niemniej zastrzegam: ogólnie tego nie ma dużo!... Każda z części - Kształty i Kolory, Myśl i Pamięć oraz Cyferki i Literki - zawiera po pięć "ćwiczeń edukacyjnych dla najmłodszych" (cytat z instrukcji). To troszeczkę pompatyczne i nadęte określenie oznacza nie mniej nie więcej lecz dokładnie to, że są to proste gierki, które zawierają pewne walory edukacyjne. Nie byłem jednak w stanie



namacalnie przekonać się o ich użyteczności: raz, że wiekowo z całą pewnością nie łapię się na tzw. "zalecanego idealnego adresata", a dwa, że odpowiednio młodych dzieci w moim najbliższym otoczeniu "jakoś ci niedostatek"... Gierki sprawiają jednak bardzo przyjemne wrażenie, dostępne są w trzech poziomach trudności - z możliwością płynnego przechodzenia z jednego w kolejny - i, jak sądzę, rzeczywiście "szlifują" m.in. rozpoznawanie kształtów i kolorów, identyfikację własności figur oraz ruchu, koordynację ręki i oka (to wszystko w części Kształty i Kolory), spostrzegawczość orientację przestrzenną, pamięć słuchową i wzrokową, zdolność logicznego myślenia (Myśl i Pamięć) i wreszcie porównywanie kształtów i rozpoznawanie liter czy znaczenie liczb (jak łatwo się domyślić - Cyferki i Literki). A zatem wypadałoby przyjąć za dobrą monetę zapewnienia autorów dotyczące "edukacyjności" i walorów dydaktycznych Smurfowego Przedszkola i - z kolei - zająć się omówieniem znacznie łatwiej postrzegalnej jego strony...

A oto jak ma się sama gra. Jej akcja rozgrywa się w wiosce Smurfów. To





właśnie tutaj przyjdzie nam (czy raczej rzeczonym cztero-, pięcioletkom) rozwiązywać problemy jej mieszkańców, przy czym te ostatnie skonstruowano tak, by pełniły funkcje tak edukacyjne, jak i "rozrywkowe"! Dzięki temu są one dla dzieci po prostu znacznie bardziej interesujące. Przykładowo: możemy pomóc Smurfowi Drukarzowi posegregować literki, "złożyć" z części kostium clowna Zgrywusa, przy pomocy Łasucha i maszyny do robienia słodczy zapakować w pudełeczka określoną ilość cukierków i tak dalej, i tym podobne... Nie tylko jednak na gierkach kończy się zabawa. Otóż wcielając się w jednego ze Smerfów zwiedzamy wioskę i za pomocą magicznej różdżki (kursora) badamy cały otaczający nas świat. I właśnie to ostatnie stanowi kolejną atrakcję: bowiem jeżeli różdżka zmieni się w niebieską smurfową rękę, mamy do wykonania zadanie - jeżeli zaś zacznie się jarzyć, czy raczej - sypać gwiazdkami, oznacza to, że w tym danym miejscu kryje się jakiś ciekawy efekt - najczęściej zabawna animacja, i/lub fraza dźwiękowa. Co ciekawe - zarówno "miejsca", jak i "smaczki"



zmieniają się w zależności od tego, którą częścią gry aktualnie się zajmujemy... To wszystko zaś znakomicie ułatwia wejście dziecka w rolę Smurfa, co warunkuje nie tylko doskonałą zabawę, ale i maksymalne skupienie się na tym, co się dzieje na ekranie. Zresztą utożsamianie się naszego "idealnego adresata programu" z bohaterem gry jest wręcz wymuszone! Temu celowi służy bowiem powszechne określanie go mianem "Smurfa": w ten sposób zwracają się do gracza wszyscy - począwszy od Papy Smurfa, który w tym przypadku pełni również rolę przewodnika i ewentualnego "podpowiadacza", aż po wcześniej nie znanego mi Smurfa Farmera. Ogólnie więc jest to prawdziwy i tak bardzo ekscytujący dzieci świat... Świat - jak zwykły określać go zły czarownik

Gargamel (którego tu niestety brak) - małych niebieskich paskud...

Całe Smurfowe Przedszkole zostało starannie spolszczone. Jeżeli zaś miałbym ocenić pracę tylko "ekipy lokalizacyjnej", to... No cóż - wykonała ona bez przesady dobry kawał rzetelnej robotki. Teksty mówione "przez" Smurfy pasują, są właściwe, no... może jedynie - jak dla mnie - odrobinę bez polotu. Oczywiście nie można przy tym zapomnieć, że program skierowany jest do małych ludzi i niepotrzebne uduziwienia i ekstrawagancje mogłyby jedynie zaszkodzić. Istnieje jednak pewna - z całym szacunkiem dla pomysłodawcy - fatalna "idea", którą wręcz zmuszony jestem napiętnować! Otóż w tak przyjemnym nastroju smurfowej wioski straszliwym zgrzytem staje się zwrot "SmurfoPolo"!... Na wszelkich bogów - a cóż to za dziwo?!? To wręcz - no... nieeleganckie mieszać urocze Smurfiki z tym ohydym (bleee!...) Disco.

Skoro już przy tym jesteśmy... Chciałbym zwrócić uwagę na kilka innych mankamentów... Pierwszym - nieco być może dyskusyjnym - jest to, że z "bajkowych" głosów pozostały zaledwie trzy: Smurfetki, Papy Smurfa i Ważniaka! Cała reszta Smurfów mówi w całkowicie nie znany dzieciom sposób! I nie wydaje mi się, by była to transformacja na lepsze... Nie koniec na tym - zmiany dotknęły bowiem nie tylko aktorów użyczających swych głosów małym, niebieskim ludzikom. Aż trudno wyobrazić sobie moje



zaskoczenie w chwili, gdy dowiedziałem się, że wspomniany już zresztą przed chwilą, Ważniak przemianowany został na... Mądralę! No - co jak co, ale akurat tego nie powinno się modyfikować - tego typu działania nie są łatwo akceptowane przez dzieci... A z drugiej strony - może to ja nie orientuję się już tak świetnie w bajkowych "realiach", jak niegdyś?...

A wracając do tematu: nieco irytuje również to, że gra dostępna jest wyłącznie w rozdzielczości 640 na 480 pixeli i zaledwie 256 kolorach! Te ostatnie - co prawda - są jednak tak dobrane, że niemalże nie widać "kropek" odmiennej barwy, czasem jednak paskudnie wylażą... Co - ogólnie dużo? No nieee! A nawet jeśli, to - jak to się mówi - nie ma róży bez kolców...

Podsmurfowując... czyli, po ludzku, podsumowując: Smurfowe Przedszkole niewątpliwie stanowi smaczny kąsek, i to zarówno dla maluchów, jak też ambitnych rodziców. Otrzymujemy bowiem zarazem i interesującą, dostosowaną do poziomu dziecka grę, jak i niezły - jak sądzę - program edukacyjny. Jednym słowem: takie komputerowe "dwa w jednym". Dzięki temu zaś "mały Smurf" grając, chcąc nie chcąc - "polyka" pewną porcję wiedzy... I szkoda tylko, że ten ogólnie kapitalny zamysł "rozbity" został na trzy części - za każdą z nich trzeba bowiem przecież zapłacić... Tak czy inaczej - jeżeli jednak spełniamy obydwie warunki: posiadamy i komputer, i... małe dziecko, z całą pewnością warto zastanowić się nad zakupem tego smurfastycznego - wówczas - programu. Szczerze polecam!

I - jak mawia Papa Smurf - milego smurfowania!

	Producent:
	Introgames Multimedia
	Wymagania:
	486/66, 8MB RAM, CDx2, Windows 3.x/95
Internet:	http://www.introgames.com
Dystrybutor:	
Mirage tel. (022) 6179321	

Es-kapady i wypad

Dookoła Świata

Do bardzo wysokiego poziomu jakości programy sygnowane "multimedialną" sową - znakiem handlowym firmy Optimus - zdążyły już nas przyzwyczaić. Mimo wszystko zaskakujący był dla mnie przypadek multimedialnego, interaktywnego przewodnika po świecie: programu Dookoła Świata. I to wcale nie dlatego, że mamy tu do czynienia z czymś zrobionym wyjątkowo fatalnie. Wręcz przeciwnie - jest bardzo dobry... ale to nie wszystko! Na jego przykładzie bowiem dobitnie uwidoczniła się fakt, że Optimus nie poprzestał "jedynie" na jakości, nie zatrzymał się na swej drodze do klienta, że wciąż próbuje czegoś nowego...

JACEK SMOLIŃSKI

dlatego też nie można dziwić się niecodziennym, bądź co bądź, rozmiarom boxu. To wielkie pudło zawiera bowiem - oprócz tradycyjnych komponentów składowych programu komputerowego - kompaktu i karty rejestracyjnej - także sporą ilość materiałów promocyjnych. Przede wszystkim: T-shirt z nadrukowanym globem ziemskim, okrążającym go samolotem i napisem - Optimus Pascal. Ha, to nie wszystko! Oprócz niego młody użytkownik Dookoła Świata otrzyma barwną odznakę, dzięki której wszyscy jego znajomi będą mogli rozpoznać w nim Odkrywcę Świata; niewielki plakat i wreszcie... kapitalną układankę! Oczywiście cały ten "ekwipunek młodego podróżnika" pozostaje w klimacie całego programu - nic "od rzeczy". I tu brawa za pomysł, gdyż jak dotychczas z tak konkretnym podejściem producentów do tego typu - niby jak najbardziej

zbędnych, a jednak niesamowicie cieszących - gadżetów jeszcze się nie spotkałem! I pozostaje mieć nadzieję, że tak dobrego pierwszego wrażenia nie przekreśli cena kompletu...

No i pięknie. To były jednak tylko dodatki. A co z samym programem?! Ha - wiemy już w zasadzie wszystko. Powtórzę jednak: Dookoła świata to multimedialny i nie pozbawiony elementów interakcji przewodnik-atlas-kompendium wiedzy o świecie, przeznaczony raczej dla młodszych fanów komputera. Z takim zaś



podejściem do sprawy wiąży się pewne uproszczenia w ujęciu tematu. Tym niemniej nie są one na tyle poważne, by dziecko nic z zabawy z programem nie wyniosło - co to, to nie! Sam osobiście byłbym zadowolony, gdybym wiedział wszystko, co zawarte jest na krążku z Dookoła świata: Sama wiedza zaś, mimo swej nieledwie powierzchowności, podana jest w tak rewelacyjny sposób, że wręcz wymusza zapamiętywanie - głównie za sprawą uruchamiających się po kliknięciu na dany element wymownych animacji. To właśnie one odpowiedzialne są za koncentrację

uwagi na tym, co dzieje się na ekranie. Z kolei system przeplatania się rozrywki i edukacji sam z siebie powoduje, że trudno się całą zabawą znudzić bądź zmęczyć.

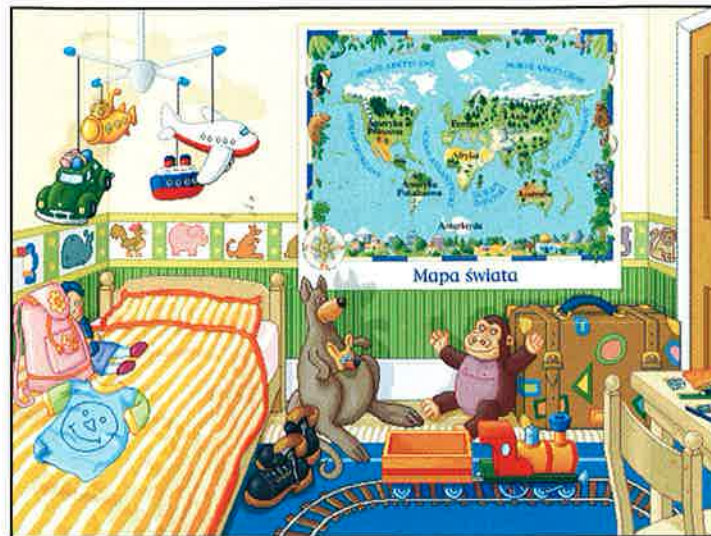
Nasze podróże po świecie zaczynają się w sposób najbanalniejszy z banalnych: we własnym pokoju. Jego wystrój przypomina nam jednak dobitnie, że jesteśmy tu tylko - niejako - gościami. Oklejone lotniczymi nalepkami walizki, porozwieszane na tapczanie ubrania, porozwieszane plakaty zwierząt, a nade wszystko ogromna ścienna mapa świata, przypominają o tym, że celem zabawy są wojaże. By móc podróżować, niezbędny jednak staje się, tak jak w realnym życiu, paszport. Tu otrzymujemy go na wstępie gry. Po wpisaniu węg (dziecięcymi kulfonami) danych personalnych i wyborze reprezentującej nas fizjonomii, uprawniać będzie on nas do eskapad po całym ziemskim globie. Co więcej, stanie się on nieoceniony także w momencie, gdy zamarzy się nam dyplom Odkrywcy Świata. Właśnie w paszporcie bowiem "kolekcjonować" będziemy pieczętki potwierdzające odbycie każdej z dziewiętnastu przewidzianych przez regulamin Odkrywców podróży.

Te ostatnie zaś wykonywać możemy bądź za pomocą samolotu, bądź statku. Oczywiście nie oznacza to, że



nie możemy przeskoczyć, powiedzmy, z Europy wprost do Australii. Skądże znowu. Można by rzec wręcz, że cały świat równocześnie stoi przed nami otworem... Nie ma zatem przeszkód by realizować własny plan podróży - przykładowo: przez cały czas skacząc o sektor w prawo, idziemy na wschód. W ten sposób - zakładając że zaczęliśmy w Polsce - przejedziemy przez Republikę Rosyjską, Japonię, Ocean Spokojny, Alaskę, Kanadę, duńską Grenlandię, Atlantyk i zachodnie państwa Europy, po czym spokojnie wrócimy do domu. Niby nic, a ile doświadczeń, ile naklejek do albumu, ile pocztówek wysłanych do domu... Właśnie - dodatkową i niezwykle atrakcyjną mobilizacją dla młodego Eksplorera będzie niewątpliwie możliwość kolekcjonowania naklejek "cudów" i "dziwów" świata... Zaś wczucie się w rolę podróżnika ułatwione zostanie poprzez opcję posyłania do domu pocztówek z pozdrowieniami. Po powrocie znajdziemy je na korkowej tablicy we własnym pokoju.

Sama zaś mapa określonego wycinka terenu również prezentuje się niezwykle zachęcająco: barwna, plastyczna z wyeksponowanymi elementami typowymi dla danego regionu. Wśród tych ostatnich - wspomniane już wcześniej elementy aktywne. A od związanych nieodłącznie z nimi naprawdę zabawnych animacji w programie aż się roi - scena przeciskania się statku przez Cieśninę Panamską jest po prostu rozbrajająca... Oczywiście jednym



rzekotka drzewna

Te żabki żyjące na drzewach zamieszkują Europę, Amerykę Południową i Amerykę Środkową. Rzekotki południowo-amerykańskie występują w lasach deszczowych.



kliknięciem możemy zmienić system podglądu mapy i obejrzeć ją "z politycznego punktu widzenia". Wówczas to również uzyskujemy dostęp do podstawowych danych dotyczących "klikniętego" państwa.

Co ciekawe - będziemy mogli dowiedzieć się, ile czasu zajęłoby "strawersowanie" terytorium kraju (pieszo, samolotem, samochodem), obejrzeć flagę, a w niektórych przypadkach także wysłuchać hymnu państwowego.

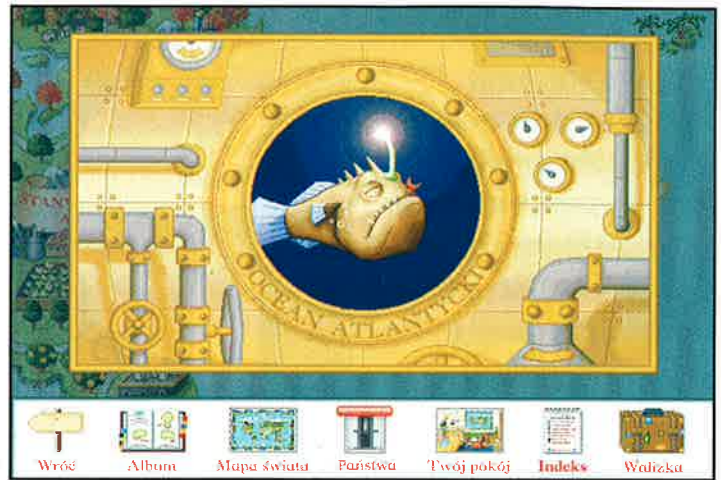
I wreszcie dochodzimy do kwestii walorów edukacyjnych Dookola Świata. Otóż każdy aktywny element obrazu, czy to wyszczególniony czerwonym kolorem napis, czy też wyodrębniony zmieniającym się kształtem kursora rysunek, zawiera swój w miarę dokładny, interesujący

opis. Dodatkowo w samym już tekście także występują znaczące wyrazy - łączy je hiperlinkowe. W ten sposób czasem możemy naraz mieć otwartych kilka okien powiązanych ze sobą jakimś określonym słowem tekstu... Wszystkie teksty są oczywiście czytane przez lektorów.

Na zakończenie muszę przyznać, że wręcz nie jestem w stanie opisać wszystkich możliwości i smaczków programu: dodatkowych edukacyjnych gier, animowanych filmów, funkcji indeksu... Zresztą nie na tym polega moja rola. Ogólnie jednak rzecz ujmując: Multimedialne wypady i

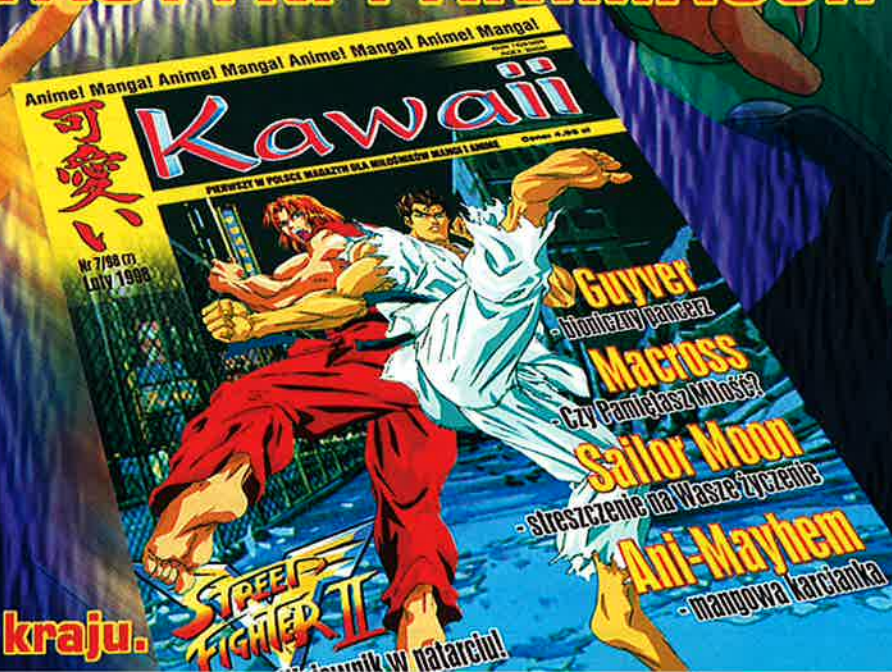
eskapady Dookola Świata to naprawdę świetny interaktywny program użytkowy dla dzieci. Zresztą... nie tylko. By nie szukać daleko, ja sam także spędziłem z nim dobrych kilka nadprogramowych godzin. I - wierzę mi lub nie - nie żałuję ani jednej chwili...

	Producent: Dorling Kinderley / Optimus Pascal
Wymagania: 486 SX, 4MB RAM, CDx2, Windows 95/3.1	Dystrybutor: Optimus Pascal tel.(018) 437797
Internet: http://www.onel.pl	
I N F O	



KAWAII

NOWE OBLICZE FANTASTYKI I ANIMACJI!



Do zdobycia na terenie całego kraju.

Śladami Gutenberga

PrintMaster Gold Suite 4.0

"Obowiązkowy" w wielu rodzajach drukarek pakiet PrintMaster z kuźni Mindscape od lat cieszy się niestłabnym powodzeniem u odbiorców. Kolejne, znacznie bardziej rozbudowane wersje aplikacji mają co raz większe możliwości, dzięki którym PrintMaster staje się poważną propozycją dla wymagającego, współczesnego człowieka. Takim spełniającym niemal wszystkie oczekiwania programem jest najnowsza wersja programu PrintMaster Gold DeLux and PrintMaster Publishing Suite Version 4 (Uff!), która zawiera w sobie olbrzymi pakiet materiałów graficznych oraz niesamowicie rozbudowane narzędzia edytorskie.

INQUISITOR

PrintMaster Gold został pomyślany jako narzędzie profesjonalne a zarazem łatwe w obsłudze. Przekonamy się o tym w chwilę po zainstalowaniu aplikacji, gdy przywita nas miły kobiecy głos wyjaśniający przeznaczenie poszczególnych działów. W każdej chwili możemy również sięgnąć do umieszczonego w menu pliku pomocy, w którym dokładnie opisano i zobrazowano wszelkie dostępne w programie narzędzia. Dodatkowo możemy zajrzeć do podzielonej na działy tematyczne, przejrzystej instrukcji, którą odnajdziemy wewnątrz pudełka z PMG.

Na tytułowej stronie programu możemy wybrać tryb pracy, jak sobie założyliśmy. Zajrzemy np. do katalogu Ready-Made, gdzie przygotowano ponad 2.300 gotowych projektów (łącznie z tekstami, które zresztą można poczytać, otwierając specjalną przeglądarkę). Brand New pozwoli wybrać typ dokumentu, który chcemy edytować. Lista możliwych do wykonania dokumentów jest naprawdę imponująca. Poczynając od niemal standardowych kalendarzy, dyplomów, certyfikatów różnorodnych kart okolicznościowych, poprzez broszury,

plakaty, koperty, naklejki, faxy, biuletyny, karty e-mail, okładki do kompaktów czy kasety video. Przykładowych kategorii jest zresztą znacznie więcej i w zasadzie obejmują one wszystkie dokumenty, które powstają w domu i w firmach. Szczególnie przypadła mi do gustu dość rozrywkowa forma prezentacji (Fun Photos), gdzie do gotowego, zabawnego zdjęcia przedstawiającego jakąś postać (np. kosmitę), możemy bardzo łatwo dodać naszą twarzyczkę. Oczywiście biblioteka zawiera takich zdjęć bardzo wiele, co umożliwia niezłą zabawę i poeksperymentowanie



za pomocą narzędzi, które zazwyczaj dostępne są jedynie w programach w rodzaju Paint Shop Pro.

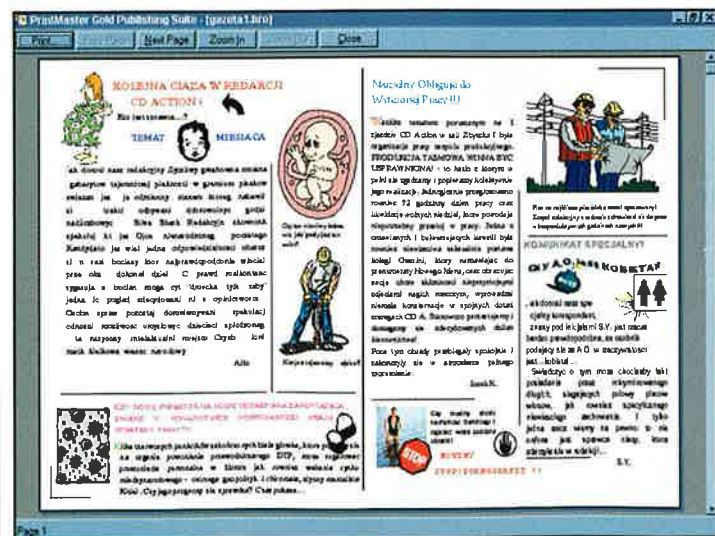
Na stronie znajdują się jeszcze cztery ikony. Your Projects umożliwi rozpoczęcie pracy z programem samodzielnie (bez korzystania z gotowych szablonów). Najpierw pojawi się jednak ciekawie zaprojektowana przeglądarka (Project Gallery), w której będziemy mogli przejrzeć dotychczas wykonane projekty, względnie wybrać z zależności od potrzeb niezbędne "ilustracje" do naszego nowego dzieła. Znajdziemy tu zarówno konkretne działy, w których umieszczono kilkadziesiąt propozycji z danego tematu (np. w katalogu People zawarto m.in. podkatalog Women, w którym z kolei znajdują się bardzo ładne zdjęcia...). Przeglądarka umożliwia nawet odnalezienie obrazków wykonanych odmienną techniką malarską. Możemy również przejrzeć zbiory, za kryterium obierając "uczucia", które mają wyrażać fotki (np. zdjęcia sentymentalne, wesołe, smutne itp.) W sumie w programie znajduje się ponad tysiąc zdjęć w wysokiej rozdzielczości oraz dziewięć tysięcy grafik i rysunków. Bardzo ciekawym rozwiązaniem ułatwiającym pracę jest Address Book, czyli swoista baza

teled adresowa. Oprócz podstawowych danych czyli: imię, nazwisko, adres, telefon, fax itd. wpisujemy również szczegółowe informacje jak data urodzin, imienin oraz własny komentarz. Program umożliwia także wklejenie do bazy zdjęcia danej osoby. Oczywiście możliwe jest przeglądanie, sprawne wyszukiwanie danych w oparciu o zdefiniowany klucz (np. imię, nazwisko, itd.). Po co właściwie to robić? Po pierwsze zaadresowanie koperty czy faksu nie będzie wymagało wówczas specjalnych ceregieli. Wystarczy, że raz określimy schemat, zestaw umieszczanych standardowo na kopercie informacji, a PMG samodzielnie wykona całą pracę - wystarczy jedynie wybrać osobę, do której wysyłamy wiadomość. Po drugie możemy posłużyć się programem jako swoistym terminarzem, zaznaczając informacje o danej osobie. Skorzystamy z tej opcji, gdy czeka nas bardzo ważne spotkanie, o którym nie możemy zapomnieć, może to być również "alarm", gdy ktoś bliski ma właśnie urodziny. Ostatecznie w komentarzu zawrzeć możemy dowolny tekst, który przeczytamy w określonym czasie (np. info, że zbliża się czas na spłatę kolejnej raty lub odebranie pożyczki

znajdują się najświeższe informacje o PrintMasterze. Warto podkreślić, że Mindscape bardzo rzetelnie przygotowało swoją ofertę, umieszczając na stronach ciekawe screeny, dodatkowe moduły, kompletną informację o najnowszych programach. Za pomocą Interku będziecie mogli również dokonać upgrade programów, co przynajmniej ze względów finansowych na pewno się opłaca.

Kiedy zdecydujecie się na rodzaj pracy, określicie dokument, który chcecie wykonać, PMG uaktywni pulpit edycyjny. Przejrzysta, windosowa struktura pulpitu pozwala na błyskawiczne zorientowanie się w jego układzie. Jak zwykle w rozwijanym pasku menu znajduje się zestaw wszystkich dostępnych opcji. Poniżej odnajdziecie ikonki najczęściej używanych funkcji.

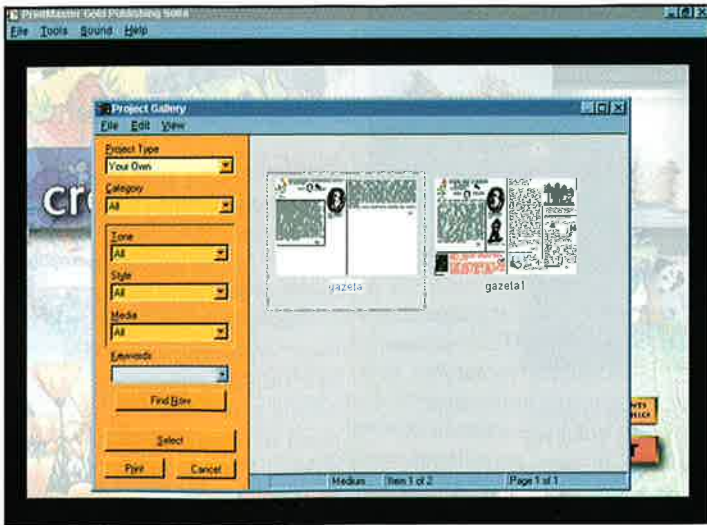
Podczas pracy z PMG przekonalem się, że jest on na tyle wszechstronny, iż umożliwi właściwie większość prostych działań, które do tej pory wykonywać musiałem za pomocą PageMakera, Photoshopa, jak również edytora tekstu (np. Worda). Założyłem sobie mianowicie szczytny



itd.) Program po prostu wyświetli nam stosowny komunikat i zaskoczy kakofonią dźwięków.

Strona tytułowa posiada jeszcze jedną niewinną ikonkę. Gdy klikniemy na Internet, natychmiast połączycie się ze stroną Mindscape, na której





cel wykonania za pomocą programu gazetki obrazującej życie redakcji. Jak się okazało jest to zupełnie możliwe, co widać (mam nadzieję) na screenach. Oznacza to ni mniej ni więcej, że zainteresowani mogą bez większych trudności użyć PMG do takich właśnie celów i "złożyć" za jego pomocą np. gazetkę szkolną. Oczywiście, mimo wszystko Pagemaker oferuje nam znacznie bogatsze, bardziej profesjonalne rozwiązania, ale program ten kosztuje grubo ponad 2 tys. złotych, co przy 50 funtach (na dzisiaj ok. 225 złotych) za PMG jest na pewno sporą różnicą.

Przede wszystkim możemy PrintMastera G. użyć jako edytora tekstów. Jeżeli korzystamy z gotowych szablonów, czcionka, jej rozmiar, kolor będzie dobrany do formy dokumentu. Nieco inaczej sprawa wygląda, gdy postanowimy zaprojektować coś samodzielnie. Przy okazji należy podkreślić, że program umożliwia sprawdzenie tekstu pod względem poprawności ortograficznej. W okienku identycznym jak okno Pisownia w Wordzie, pojawi się błędnie napisany wyraz oraz kilka propozycji ze słownika umieszczonego w programie. Nie możemy jednak skorzystać z innego słownika, który mamy zainstalowany na komputerze, a szkoda. Na pulpicie umieszczono zestaw ikon umożliwiających szybkie wykonanie dowolnego tekstu. Oczywiście standardowo wybierzemy opcję tekst, klikając na ikonkę z literą "T". Powyżej umieszczono ikony umożliwiające pogrubienie tekstu, podkreślenie, zmianę na kursywę. Możemy oczywiście wybrać również schemat układu tekstu (od lewej, centralnie, od prawej, "w słupku"). Ponadto możliwa jest zmiana na dowolny kolor czcionki, skorzystamy

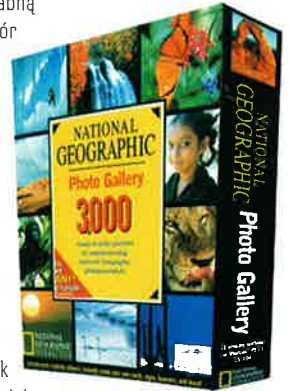


również z palety efektów specjalnych. Podstawowym będą same czcionki, których jest około 100 rodzajów, przy czym niektóre są naprawdę bardzo widowiskowe. Niestety bardzo ciekawe wzory w większości są nie do wykorzystania, bo nie ma w nich po prostu polskich znaków (dobrze przynajmniej, że nie ma problemów z wykorzystaniem czcionek, które mamy w Windows - True Type). Ponadto możemy dowolnie modyfikować czcionki, operując w dwóch kolorach (dodając odmiennego koloru obwódki), jak również zmienić każdy napis na przestrzenny, dodać mu cień lub kolorową smugę tła. Oczywiście wszystkie efekty posiadają szereg dodatkowych opcji.

Oprócz tekstu niezbędna jest właściwa oprawa wizualna. W wypadku listu ograniczymy się być może jedynie do zaprojektowania ciekawej, nieszablonowej papeterii (kilkaset wzorów, ramek itp.), ale jeżeli wykonujemy materiały reklamowe, broszurkę lub gazetkę szkolną, nie może zabraknąć wzorów, które należy później właściwie opracować, "ulożyć" na stronie. Oczywiście możemy korzystać z wszystkich materiałów graficznych znajdujących się w programie, jak również z plików eksportowanych. Tu autorom należy się duży plus. Program czyta najbardziej popularny formaty graficzne (BMP, PCX, TIF, GIF, PSD, WMF, Kodak Photo CD), co umożliwia wklejenie praktycznie każdej fotki czy rysunku. Projektując stronę

Graficzne dodatki

Mindscape ma również inną propozycję dla odbiorców. Za trzydzieści funtów zakupić można płytke zawierającą najbardziej klimatyczne zdjęcia ze zbiorów National Geographic. Na płycie znajdziecie zgrabną przeglądarkę, która umożliwi szczegółowy wybór z palety 3000 fotek, oczywiście w bardzo wysokiej rozdzielczości. Co ciekawe, znajdziecie na płytkach również polskie akcenty... szczególnie podobała mi się fotka na której roześmiana młodzież w granatowych garniturkach i czerwonych krawacikach powiewa sztandarami na tle fajnego hasła: Młodzież Siłą Narodu. Czy to nie budujące?! Gratisowym dodatkiem (wg. zasady akwizytorów) jest druga niebieska płytka zawierająca ni mniej ni więcej samego PrintMastera! Niestety wspomniany programik jest w wersji Classic, czyli pozbawiony najbardziej ciekawych bajerów z PM Gold. Nie znajdziecie m.in. Photo Enhancer, Cartoon-o-Matic, jak również mnóstwa ciekawych szablonów. W New Project zabrakło natomiast Fun Photos, Matching Sets, Newsletters, Brochures, Nie ma także, O ZGROZO! - Adress Book, czyli podręcznego kapownika lub inaczej Czarnej Teczki z aktami Bolka, Stefana i innych znajomych. Jak widać Classic, jest w rzeczy samej klasykiem, który powinien wylądować w muzeum. Oczywiście można dyskutować z tym poglądem jako argument przytaczając np. cenę, a więc najlepiej sami zdecydujecie czy warta skórka wyprawki!



możemy dzięki możliwościom programu dowolnie skalować dany obiekt, wykorzystać zestaw opcji umożliwiających jego obrót do zamierzonej pozycji (rotate, flip, mirror). Przy kilku znajdujących na się na planszy obiektach (które nakładają się na siebie), kolejne warstwy możemy bardzo szybko "wyciągać" za pomocą szybkiego kliknięcia na odpowiednią ikonę. Oczywiście zaplanujemy podlew (tło), określimy i ułożymy warstwy. Aby strona była czytelna rozdzielmy tekst i obrazki za pomocą dowolnie określonych przez użytkownika linii, chociaż tu również mam pewne zastrzeżenia. Linie mogą być dowolne, nie ma jednak przerywanych. Nie jest to wielka rzecz, ale nieco jednak drażni.

Nieco więcej profesjonalnych narzędzi ułatwiających obróbkę plików graficznych znajduje się w nowej aplikacji (jest ona dostępna jedynie w wersji PrintMaster Gold) PhotoEnhancer. Program umożliwia właściwie wszystkie operacje, jakich dokonujemy za pomocą Paint Shop Pro, a na dodatek posiada również paletę bardzo ciekawych filtrów. Nawet banalne zdjęcia z nudnych prywatek nabiorą za jego pomocą ciekawego wyglądu i atrakcyjnej formy. Specjalny dodatkiem jest również dość nietypowa aplikacja Cartoon-o-Matic. Z zestawu pocieszących rysunków przedstawiających śmieszne "buźki" możemy wybrać sobie jedną i dokonać

swoistego morfinu. Uproszczone narzędzie, które przypomina mi nieco pakiet Kais Power Goo, pozwala na zmianę gabarytów naszych rysunkowych bohaterów. Za pomocą suwaków zmienimy rozmiary nosa, oczu, ust i innych "elementów" śmiesznych ludzików, a ponieważ kombinacji jest naprawdę tysiące, przy odrobinie dobrej woli zrobimy karykaturę każdej znanej nam osoby.

PrintMaster Gold wydaje się być narzędziem w pełni spełniającym oczekiwania większości potencjalnych użytkowników komputera. Przejrzysta struktura, dużo opcji, łatwa obsługa to zaleta produktu z Mindscape. Bardzo ważnej jest również, że program nie ogranicza do wykorzystywania własnych plików. Jeżeli mamy tylko bibliotekę ciekawych, samodzielnie wykonanych obrazków zapisanych choćby w BMP, możemy ich bez problemu użyć (kopiując np. plik do schowka, a następnie wklejając w przygotowane miejsce na projekcie). PrintMaster Gold na pewno zasługuje na wysoką ocenę i wydaje mi się, że dziewiątka nie będzie wcale zawyżoną notą.

	Producent: Mindscape	
	Wymagania: 486 DX 100, 8MB RAM, CDx2, Windows 95/3.1	Dystrybutor: Mindscape tel.(0044) 1444246333
	Internet: http://www.mindscapeuk.com	

Zostań muzykiem!

New Beat 2000

Czy pamiętacie program "New Beat Trance Mission"? Otóż właśnie ukazała się jego kolejna wersja pod nazwą "Beat 2000". Ci, którzy nigdy nie mieli do czynienia z poprzednim produktem Aludra Software pewnie zastanawiają się, co to właściwie jest? B2000 to bardzo prosty program muzyczny przeznaczony dla wszystkich, którzy chcieliby robić muzykę na swych domowych komputerkach, ale zupełnie nie mają pojęcia, jak się do tego zabrać i męczy ich straszliwe grzebanie w nutkach i innych tego typu trackerowych znaczkach. Seria New Beat rozwiązuje wszystkie te problemy - tu bowiem wszystko dzieje się praktycznie samo.

ADAM SKORUPA

Właściwie to trzeba by rzec, że B2000 nie jest programem a zestawem trzech programów tworzących jedną całość. Pierwszy z nich i najważniejszy to Beat 2000, służący do składania i miksowania sampli w gotowy utwór, kolejnym jest Audiomatik, który umożliwia samplowanie (czyli ściąganie dźwięków z zewnętrznych źródeł takich jak CD, magnetofon czy mikrofon) i obróbkę barw w celu dalszego wykorzystania w głównym module. Trzeci element B2000 to Drumatik, który, jak sama nazwa wskazuje, służy do tworzenia sekwencji perkusyjnych.

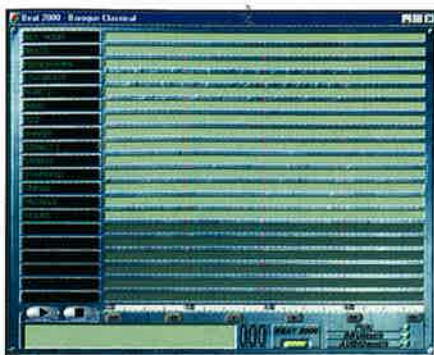
BEAT 2000

Uruchamiając ten program, naszym oczom ukaże się coś na kształt futurystycznego stołu mikserskiego z dużą ilością klawiszy w środkowej części ekranu. Taki widok może trochę przerazić użytkownika, ale wbrew pozorom obsługa programu jest bardzo prosta. Beat 2000 jest całkowicie spolszczony, więc nie będzie problemu z odgadnięciem zastosowania poszczególnych gadżetów. Najprościej rozpocząć zabawę od wczytania jednego z wielu

Adam "Scorpi" Skorupa

Jeden z najlepszych muzyków tzw. sceny komputerowej w Polsce i na świecie. Laureat krajowych i zagranicznych konkursów, parties itp. Autor oprawy muzycznej do wielu polskich gier i programów użytkowych (m.in. Lew Leon, Clash). Członek zespołu Aural Planet (ich debiutancki kompakt był prezentowany na łamach naszego pisma).

dostępnych banków instrumentów (tzw. Piosenek). Program oferuje kilkanaście różnych gotowych zestawów, prezentujących różne style muzyczne. Poprzedni program Aludra Software nastawiony był głównie na tworzenie muzyki techno i oferował głównie banki z ostro brzmiącymi analogowymi basami i szybkimi syntetycznymi perkusjami. Beat 2000 został znacznie bardziej rozbudowany i oferuje nam "piosenki" jazzowe, popowe, rockowe, a także... symfoniczne. No, no! Twórcy podzielili próbki na dwie grupy - gorsze jakościowo (zsampledane w częstotliwości 22KHz), przeznaczone dla użytkowników słabszych maszyn z małą ilością Ram, oraz wysokiej jakości (44KHz), dla wszystkich tych, którzy posiadają komputery klasy P100 lub lepsze. Po załadowaniu wybranego banku, pod każdy z 20 klawiszy zostanie przypisana jakaś krótkka, zapętlona sekwencja (pod jeden linia basowa, pod inny perkusja, pod jeszcze inny smyczki itd.) Teraz wystarczy tylko wcisnąć opcję Nagranie i poprzez wciskanie i wyciskanie klawiszy uzyskamy swój pierwszy własny mix. Proste, prawda?



Kolejne sekwencje możemy odpalać w dwojaki sposób. Jeśli klikniemy lewym przyciskiem myszy na wybranym klawiszu, to przypisana do niego sekwencja wystartuje natychmiast. Natomiast wciskając prawy klawisz myszy spowodujemy, że wystartuje ona dopiero, gdy rozpocznie się nowy takt całego utworu. Jeśli uzyskany mix nie satysfakcjonuje nas, zawsze możemy go jeszcze dodatkowo obrobić, dzięki opcji PRO2000. Po jej wybraniu uruchomiony zostaje podprogram, który w formie graficznej pokaże nam przebiegi poszczególnych kanałów, miejsca, w których zostały wystartowane, i gdzie mają się zakończyć. Kilkoma prostymi ruchami możemy pozmienić ustawienia, tak by kolejne dźwięki były domiksowane do pozostałych w takcie (czyli, by nie opóźniały się lub grały zbyt szybko w stosunku do innych), wyrzucić niepotrzebne w danym momencie brzmienia etc. Dzięki temu komponowanie własnych utworów jest wręcz śmiesznie proste, nawet dla muzycznych anty-talentów. Jeśli natomiast znudziło nam się korzystanie z gotowych zestawów (piosenek), możemy spróbować stworzyć własne banki, używając swoich sampli. Do tego celu posłużą nam:

AUDIOMATIK

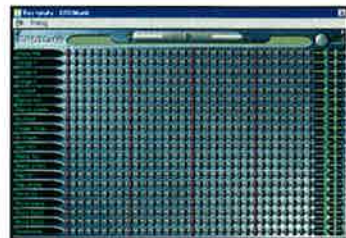
Jeśli nie posiadamy żadnej aplikacji służącej do samplowania, takiego jak na przykład Sound Forge czy Cool, program ten nada się do tego celu wyśmienicie. Dzięki niemu użytkownik może, podłączając do swej karty dźwiękowej dowolne źródło dźwięku, przenieść swój głos bądź fragmenty utworów nagranych np. na Kasecie czy CD wewnątrz komputera.

Następnie dzięki posiadanym przez Audiomatik funkcjom naszą próbkę można dowolnie zmodyfikować, zmieniając np. tonację głosu, nakładając echo, reverb itp. Gdy już jesteśmy zadowoleni z rezultatów, sampla możemy zgrać w formie czytanej przez główny modul Beat2000. W taki właśnie sposób tworzymy dowolną

ilość banków "piosenek" i dodajemy je do głównego modułu, aby wykorzystywać przy komponowaniu własnych melodii.

DRUMATIK

To trzeci z programów wchodzących w skład zestawu BEAT 2000. Służy on, zgodnie ze swoją nazwą, do tworzenia podkładów perkusyjnych. Po uruchomieniu Drumatika ujrzemy menu z wymienionymi instrumentami perkusyjnymi, które możemy wykorzystać przy tworzeniu naszej sekwencji. Do wyboru mamy kilka rodzajów talerzy (hihats), stóp (basdrum) i werbli (snaredrum). Sekwencje tworzy się w bardzo prosty sposób. Może ona składać się z ok. 20 dźwięków (mamy na to 20 pól dla każdego instrumentu). Wystarczy tylko podświetlić pola, w których ma być odegrana próbka, wcisnąć Play, i już możemy odsłuchać efekty naszych eksperymentów. Gotową sekwencję oczywiście można również wykorzystać w module głównym.



Dzięki temu nie jesteśmy skazani na dopasowywanie swoich tematów muzycznych do już istniejących sekwencji rytmicznych, a możemy pisać się swoją inwencją twórczą.

PODSUMOWANIE:

Program nie jest na pewno profesjonalnym narzędziem i nie można go w żaden sposób wykorzystać dla poważniejszych, np. komercyjnych celów, jednak usatysfakcjonuje on każdego, kto ma kartę dźwiękową i ochotę na małe poobcowanie z muzyką stworzoną dla własnej satysfakcji. Wybitnie prosta obsługa, estetyczne wykonanie i bogate instrumentarium sprawiają, że praca z Beat 2000 jest czystą przyjemnością i dobrą zabawą. Sądzę, że nawet zażarci gracze mogliby odstawić na moment mordowanie obcych, by dzięki temu programowi wcielić się na trochę w rolę kompozytora czy DJ'a.

	Producent: Aludra Software
Wymagania: 486 DX, 8MB RAM, CDx2, Windows 95	Dystrybutor: Techland tel. (064) 347813
Internet: http://www.techlandsoft.com	

Commandos: Behind Enemy Lines

Od czasu do czasu trafia się demo, które za skakuje nas. Jeśli po myślimy o Hiszpanii, dochodzimy do wniosku, że nie ma tam wielu producentów, a zwłaszcza takich, którzy mogliby poszczycić się jakimiś znaczącymi osiągnięciami czy znanymi tytułami gier. Ale Pyro Studios, które w chwili obecnej pracuje nad czterema projektami, z pewnością zaskoczy niejednego sceptyka grą **Commandos: Behind Enemy Lines**.

PAUL RIGBY

Komandosi (Allied Commandos) symulują ataki elitarniej jednostki zwiadowczej, a wszystko to dzieje się w czasie trwania 24 różnorodnych misji rozgrywających się w Europie i Afryce Północnej podczas II Wojny Światowej. Jako że robota najmniejszych z męcznych reprezentantów armii wymaga niemałego sprytu, zanim wybierzesz tę jedyną, najskuteczniejszą drogę prowadzącą do osiągnięcia zwycięstwa, będziesz musieli dobrze przestudiować plan działania, teren operacji i ruchy wroga.

Gotowa gra zaferuje wam raczej niewielką liczbę komandosów przeznaczonych do wykonania każdej z misji. Najprawdopodobniej nie będzie ich więcej niż dziesięciu lub dwunastu. Powód jest prosty - chłopaki cechują się swoimi specyficznymi

umiejętnościami, opartymi na otrzymanych wcześniej informacjach.

Gra toczy się w wirtualnym, trójwymiarowym środowisku, chociaż oglądanym w rzucie izometrycznym. Misje będą wymagać od nas przemierzania rozmaitych terenów: od gór czy plaż poczynając, a na śniegu i pustyniach kończąc. Ale, jak to na wojence bywa, będzie też trzeba pokonać pewne militarne przeszkody: druty kolczaste, mury, tunele, bunkry, warownice i wiele innych.

Pamiętajmy, że robota komandosów polega na rozrabianiu na tyłach wroga. Nie zdziwicie się więc, jeśli odkryjecie, że wróg ma miażdżącą przewagę liczebną. Trzeba będzie ruszyć głową (oraz innymi częściami ciała), żeby wyjść cało z niejednej opresji. Dlatego właśnie programiści z Pyro projektują swoją grę w formie jakby trzech, oddzielnych opcji: analiza sytuacji i umiejętne rozesłanie ludzi do akcji, atak oraz wycofanie się na słynne już, z góry upatrzone pozycje. Nie spodziewajcie się jednak, że Komandosi będą grą łatwą. Złożony system sztucznej inteligencji ma w założeniach wierne oddawać zachowanie realnych jednostek wroga w realnym świecie wojny. Przeciwnik będzie określał swoje rozeznanie w sytuacji na podstawie bodźców otrzymanych za pomocą jednego ze zmysłów (wzrok, dotyk albo słuch). Dla przykładu: potężny wybuch nie ujdzie niczyjej uwadze (nie zostanie bez echa, che che), natomiast ślady na śniegu dostrzegą tylko żołnierze będący w pobliżu.



Grafika ze wszystkimi szczegółami w rodzaju mundurów, broni i pojazdów została zaprojektowana w 3D na podstawie realnie istniejących obiektów i przedmiotów. Twarze komandosów są w pełni renderowane, a dbałość o detale procentuje: nasi żołnierze wyglądają jakby naprawdę nosili noże, pistolety i liny. Do tego poruszają się dokładnie tak, jak moglibyśmy tego oczekiwać po facetach ze spec-oddziałów.

Interfejs składa się z dwóch elementów: menu podstawowych opcji gry i menu operacyjnego. Wszystkie opcje kontrolują mysz oraz gorące klawisze. Szczególnie spodobała mi się jedna z opcji, która umożliwia przyglądanie się z bliska polu walki (zoom). Jest to bardzo przydatna rzecz, zwłaszcza gdy snajper przymierza się z dużej odległości do jakiegoś ważnego celu.

Commandos to taki rodzaj zabawy, który aż prosi się o możliwość gry w sieci, na szczęście twórcy pomyśleli i o tym. Gra ma się dopiero ukazać (choć prawdopodobnie nastąpi to już w marcu), ale już teraz mam przecucie, że nie będzie ona schodzić z monitorów graczy przez wiele miesięcy.

GŁOS MAJĄ PROGRAMIŚCI Z PYRO STUDIOS...

Niektórzy członkowie zespołu pracowali już przy realizacji ważnych projektów na naszym rynku, na przykład w hiszpańskim oddziale Electronic Arts, Noriaworks, Arvirgo, Animagic, Dynamic itd. Inni, chociaż nie byli bezpośrednio zaangażowani w grę, dość dużo zrobili w dziedzinach pokrewnych przemysłowi rozrywkowemu. Pyro Studios finansuje przedsięwzięcie (nie tylko to jedno, rzecz jasna), inwestując znaczne kwoty nawet w szkolenia i badania. Dzięki temu dorobiliśmy

się wyspecjalizowanych programistów o różnych specjalnościach (na przykład engine 3D). Mamy też duże doświadczenie w tworzeniu sztucznej inteligencji i fizycznej symulacji.

Behind Enemy Lines

Głównym i podstawowym założeniem naszego programu jest próba wcielenia w życie taktycznego elementu gry, ale w zdecydowanej opozycji do oklepanego już w RTS-ach i zużytego schematu. My szczególnie nacisk położyliśmy na prezentowanie sytuacji w określonym kontekście, w którym gracz musi poskładać elementy logiczne tak, by wyjść zwycięsko z opresji. Z dumą stwierdzamy przy tym, że natohnienie czerpalimy tu z tak znanych gier jak Lemmings, Lost Vikings czy Sokoban.

Dlaczego w kilku okienkach?

Pomysł prowadzenia rozgrywki w wielu okienkach naraz ma wiele wspólnego z taktycznym charakterem tego projektu. Oznacza to dokładnie tyle, że wiele akcji będzie musiało być prowadzonych jednocześnie, czyli prawie dokładnie w tym samym czasie. Można więc będzie kontrolować przebieg każdej z nich bez konieczności przełączania podglądu z jednego komandosa na drugiego.

Komandosi i ich wyczyny

Gra nie będzie miała indywidualnych misji, ale będzie kilka akcji tylko dla dwóch komandosów. Normalnie w zadaniu uczestniczy około trzech do sześciu żołnierzy. Być może pozwolimy naszym wojakom czołgać się, skakać czy biec, jeśli tylko będzie to przewidywał charakter rozgrywanej misji. Jednak w chwili obecnej nie wyposażyliśmy jeszcze postaci w takie umiejętności, ponieważ klimat gry tego nie wymagał.

Czy można kontrolować całą grupę, kiedy jest ona w ruchu?

Tak, możemy sterować całym oddziałem albo tylko jego częścią. Gra ma specjalną opcję,

Zupełnie Nowe!

WROTA DO ZAPOMNIANYCH KRAIN

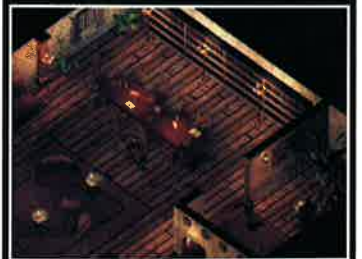
Gdyby jeszcze pięć lat temu podzielić gry RPG na te bazujące na AD&D oraz całą resztę, to grupa pierwsza byłaby znacznie liczniejsza: ktoś z fanów nie pamięta Beholderów czy innych Dark Sunów? Jednak parę lat temu pierwsza odnoga szerokiej rzeki, w której płynęły się dotychczas rzesze graczy wyschła, a druga zamieniła się w strumyczek... Wystarczy popatrzeć na ubiegły rok z jego górą trzema wartymi uwagi tytułami. Posucha, ale idzie lepsze, czego zwiastunem może się stać Baldur's Gate.

Przed wszystkim Interplay zrobił wreszcie użytek z udzielonej przez TSR licencji na korzystanie z systemu AD&D. Czemu to aż takie ważne? Bo daje dostęp do paru szczegółowo opisanych światów, z najciekawszym według mnie Forgotten Realms, który notabene wykorzystano na potrzeby tej właśnie gry. Bez wątpliwa niemały wpływ na wybór systemu miało jego głębokie osadzenie w typowo



tolkienowskich realiach, bez dodatkowych udziwnień w rodzaju wszechobecnego piasku Dark Suna czy chmary latających smoków ze Smoczej Lancy. Bo i owszem, w Zapomnianych Krainach smoki zobaczyć można, są też pustynie, ale wszystko w rozsądnych ilościach, bez zbytnej monotonii: są więc i dziewicze lasy, starożytne ryny, elfy czy krasnoludy, wielkie królestwa oraz samotne miasta, magia i miecz. W takim właśnie świecie przyjdzie się zainicjować podczas naszej przygody. Nie zabraknie też - oprawy pełnej wielu innowacji.

Na pierwszy rzut oka screeny przypominają Diablo, choć tak na marginesie gra ta z prawdziwym RPG niewiele miała wspólnego. I rzeczywiście, coś w tym jest - rzut taki sam,



renderowane krajobrazy, 16-bitowa paleta - tyle że obszar dużo większy: dziesięć tysięcy ekranów(!), oczywiście z płynnym między nimi scrollingiem. Już samo to robi wrażenie, ale jest jeszcze parę dodatkowych różnic. Jedną z nich są na przykład pory dnia i nocy, z layoutowymi przejściami, czerwonymi zachodami słońca i szarawymi porankami. Do tego dochodzi drużyna, a więc i koniec osamotnienia przy granu bez sieci: chociaż gracz tworzy tylko siebie, a reszta, do pięciu kolejnych postaci, przyłącza się, oby, dopiero w późniejszym okresie - każdy bohater ma własną, charakterystyczną inteligencję, a niekiedy nawet niepełnie nam odpowiadające plany...

Do celu, którym będzie odkrycie, co tak naprawdę dzieje się w pobliżu tytułowego miasta, prowadzą, jak na dobrych, niekiedy zresztą komputerowych RPG przystało, nie tylko góry trupów, ale przede wszystkim dialogi i zelanie do kupy strzępków informacji. Przy czyni linowość tabuły znana z większości poprzedników ma odejść w niepamięć - jej miejsce zajmie pełna swoboda (spokojnie - pozytywnie, zobaczymy!).



!Zupełnie Nowe!

Powyższy opis pasuje więc prawie że idealnie do definicji wymarzonego rolpleja, co na większości graczy może mieć dzwiny wpływ: ciągle zaciśnięte kciuki czy pukanie co pewien czas w niemalowane drewnko. Już posądziłem mnie o złe zamiary za chodzenie z pięściami na wierzchu - jesteście w o tyle lepszej sytuacji, że stan taki trwał będzie i was o jakies dwa miesiące krócej. W każdym razie na horyzoncie zamajęczała pierwsza w historii pisma maksymalna ocena, czyli dziesiątka - oby się tylko w tej mgie nie rozplynęła...

GRYZACZEK? TAK - ALE BEZ WIATRACZKA!

W czasach raczkującej komputeryzacji istniało sobie takie pismo jak Komputer, a w nim Terminator Terminologiczny, w którym co rusz wymyślano polskie odpowiedniki angielskich słów używanych w rozmowach między informatykami, tudzież graczami. Jednym z proponowanych określeń (jysticka był tytułowy gryzaczek, posiadanie przez niego wiatraczka oznaczało zaś wbudowany autofire. W takich ramach terminologicznych początek tego artykułu prawie idealnie określa jeden z najnowszych produktów Microsoftu.

Bill Gates nie wypuścił tym razem kolejnej wersji okienek ani nawet nowego Worda czy Excela. Tym razem mamy do czynienia z manetką, tudzież manipulatorem albo, jak wolicie, "drążkowym wypływaczem na poruszenia obiektu na ekranie" (to była i taka definicja...), czyli z czymś ostatnimi czasy graczom bardzo przydatnym. Nie jest to jednak produkt normalny, jakich wiele na półkach sklepowych. Różnicę jest przynajmniej parę, z czego najważniejszą jest chyba sama budowa.

Przed wszystkim rączka. Na pierwszy rzut oka widać, że dobrze wyprofilowana, ma także cztery przyciski i umieszczony na górze "grzybek" do zmiany widoczków. Wystarczy wzięć to tudo w swoje ręce, a leży jak ulal. Tylko przyciski trzeci i czwarty są nieco niedostępne przez zbyt nisko umieszczonego grzyba. No ale problemu nie ma, wystarczy pewnie chwila treningu. Przechyla się toto z pewnym dobrze dobranym oporem, środek łatwo wywuzwalny, tylko rączka trochę lata na boki... Rzut oka do instrukcji i już wiadomo dlaczego - obrót jest jeszcze jedną osią sterowania!!! Z boku znajdują się dodatkowe cztery przyciski, pokrętko przepustnicy oraz klawisz shift. Po co joyowi shift? Chyba nie do uzyskania wielkich liter??? A, ok, rozumiem. Klawisze są programowane, a on przenosi do alternatywnego ustawienia. Sprytne, nie powiem, szkoda tylko, że do jego naciskania potrzeba tego samego kciuka co do przepustnicy. No ale dzięki temu do dyspozycji są cztery osie analogowe i prawie szesnaście programowalnych klawiszy. Z takim arsenałem to już na niezłą wojenkę można się wybierać.

Ale, ale, najpierw trzeba jeszcze to tudo w systemie zainstalować. Pierwsza uwaga - dostarczony software wymaga nowych Windowsów, a bez niego reszta jest średnio użyteczna, a o programowaniu przycisków można w ogóle zapomnieć. Jeśli już szczęśliwie przebrniemy przez instalację, to można sobie nowy nabytek przetestować, centrując się bożiem sam. W jaki sposób? Ano jest to urządzenie cyfrowo-optyczne. Znaczą się, żadnych psujących się potencjometrów ograniczających trwałość, co oznacza między innymi także koniec samotnego rozkalibrowywania się, a zabawy w lewo-góra i prawo-dół nie byłoby nawet sensu przeprowadzać.

Fajnie, wszystko podłączone, teraz sobie tylko nieco poprogramować. O wszystko troszczyć się na szczęście świeżo zainstalowany z kompaktu kawałek kodu. Razem z nim przekopiwane zostały zresztą gotowe ustawienia do około dwudziestu popularnych gier, ale i stworzenie czegoś samodzielnie polega li tylko na wybraniu myszą przycisku, wciśnięciu Record, wystukaniu kombinacji klawiszy, wciśnięciu Stop i ewentualnie opisanie znaczenia, by go w przyszłości nie zapomnieć. I tak po kolei ze wszystkimi udostępnianymi wskazaciami. No może poza pierwszym i drugim, bo tego zazwyczaj gierki nie lubią. Tak stworzony profil można oczywiście zapisać na dysku do późniejszego wykorzystania. W profilu znajduje się jeszcze dodatkowo informacja o czułości sticka, emulacji ThrustMastera lub CH Flightsticka Pro w okienku DOSowym oraz o ewentualnej zmianie osi Y z obrotem rączki - wszystko można oczywiście ustawić w edytorze profili przy pomocy paru kliknięć myszy.



która umożliwia wybranie malej powierzchni ekranu (za pomocą przytrzymania prawego klawisza myszy). Dzięki niej możemy zdecydować się na jednego, dwóch, trzech czy nawet więcej komandosów, żeby wspólnie uczestniczyli w danym zadaniu.

Czy pole widzenia komandosów nie powinno być ograniczone od tego, co może widzieć pojedynczy człowiek w określonym momencie? Dajmy na to, że żołnierz stoi za ścianą. Przecież to, co jest po drugiej stronie, powinno być przysłonięte mgłą wojny (fog of war). Nie mam racji?

Nie chcemy wdawać się w zredukowane pole widzenia albo w typowe dla RTS-ów "zamglenie pola walki". W końcu Commandos: Behind Enemy Lines to przede wszystkim gra opierająca się na obserwacji, analizie, planowaniu i wreszcie działaniu. Dlatego chcemy dać graczowi pełną panoramę map, całkowitą widoczność. Łatwiej wówczas planować taktykę ataku. Wydaje nam się, że jest to jeden z atutów gry: zaplanować działanie i prawidłowo rozlokować ludzi, przydzielając im odpowiednie zadania - oto pole do popisu dla gracza. Nawet w chwilach bezpośredniej konfrontacji z wrogiem należy pa-

miętać o właściwym doborze ludzi o najwyższych umiejętnościach bojowych. Mądre decyzje ułatwiają pełne wykorzystanie naszej przewagi i pozwolą na trafienie w najsłabsze miejsca wroga. Na przykład: snajper jest doskonałym rozwiązaniem w konfrontacji z małym oddziałem, ale nie ma szans w starciu z bardziej liczebną grupą, ponieważ trzeba ładować broń po każdym strzale. (Jak już wcześniej wyjaśniliśmy, żeby jak najsprawniej opracować plan działania, mamy dokładny wgląd w mapę gry). Nie martwcie się, w trakcie rozgrywki trafimy na niejedną niespodziankę (umocnienia wroga, jednostki, których nie uwzględniliśmy w planach, pułapki, miny i wiele innych).

Czy komandos szkolony do określonego typu walki będzie umiał działać wszędzie? W końcu czerwone berety potrafią zrobić wszystko!

No tak, całe oddziały komandosów będą w stanie wykonywać typowe czynności zwiadowcze (użycie pistoletu, posługiwanie się bagnetem itp.), ale niektóre umiejętności będą z konieczności zastrzeżone tylko dla wybranych. Owe specjalne techniki będą opierać się na dwóch wyznacznikach. Pierwszy z nich

zakłada przydzielanie złożonych umiejętności tylko bardzo wyspecjalizowanym żołnierzom (szpieg z założenia musi być jedynym człowiekiem zdolnym do przebrania się i przeniknięcia na tyły wroga, snajper natomiast będzie jedynym bystrookim strzelcem...).

Druga sprawa to posiadanie koniecznego sprzętu do wykonywania specyficznych zadań. Skoro sprzęt jest z góry przypisywany jednostce, każdy komandos będzie nosił tylko ten ekwipunek, który jest mu niezbędny (ekspert od robienia "bum" będzie nosił bomby, jakakur zapotrzeby się w broń do strzelania pod wodą, a alpinista będzie w posiadaniu osprzętu do wspinaczki).

Czy umiejętności komandosów doskonałą się po każdym udanym zadaniu?

Jeśli masz na myśli to, że komandos będzie lepiej potrafił używać swojej broni (na przykład snajper trafi więcej razy w każdej kolejnej misji), to odpowiedź brzmi: NIE. W to miejsce jednak proponujemy coś znacznie ciekawszego - gracz doskonale się w używaniu danych mu do dyspozycji możliwości żołnierza. Sprawność wojenna jednostek nie polepsza się, ale w każdej nowej misji będzie można posługiwać się większą ilością "normalnych" atrybutów komandosa. Dla przykładu ekspert od eksplozji użyje większej ilości materiałów wybuchowych. Poza tym gracz napotka w grze nowe rodzaje broni i czasem bardzo odmienne pojazdy. Ich przeznaczenie i moc to dodatkowe niespodzianki. Używanie różnych rodzajów broni wymaga pewnych umiejętności. Nie jest przecież obojętne, czy strzelamy z karabinu snajperskiego, z pistoletu, lekkiego karabinu maszynowego, ciężkiej gwiery czy na przykład z bazooki. To samo odnosi się nieraz do pojazdów, a tych jest sporo: jeepy, ciężarówki, lekkie i ciężkie czołgi, wykrywacze min, samochody cywilne itp., albo nawet do bomb; wystarczy wymienić niektóre z nich: miny, bomby zegarowe, plastik, granaty, beczki itd...

W ten sam sposób do gry, w miarę, jak komandos będą otrzymywać nowy sprzęt i materiały (łódzie, sprzęt do nurkowania, radiostacje itp).

będą wprowadzane i inne umiejętności.

Czy komandos giną w trakcie wykonywania zadań?

Żołnierze w tej grze nie są anonimowi, mają swoją osobowość. W czasie gry ci sami komandos uczestniczą w wykonywaniu różnych zadań i dlatego obecnie rozważamy i dopracowujemy dwie różne możliwości:

a). Jeśli żołnierz zginie w czasie wykonywania misji, możemy próbować ją dokończyć bez niego. Jednak w tym wypadku również w następnym etapie będzie on nieobecny. Jedynym rozwiązaniem tutaj będzie zachowanie przy życiu wszystkich ludzi aż do końca rozgrywki.

b). Próbuje ustawić limit możliwych odniesionych ran i obrażeń fizycznych. Z tego powodu komandos, który osiągnął niebezpieczny poziom "uszkodzeń", nie może być użyty do końca misji. Jeśli uda nam się szczęśliwie dobrać do końca z resztą żołnierzy, wolno nam przystąpić do kolejnej misji i nawet użyć rannego uprzednio człowieka, który do tej pory zdążył już dojść do siebie. Każdy komandos otrzyma z góry ustalony limit pozwalający na uczestnictwo w walce. Będzie to raczej określona ilość trafień (cztery do pięciu).

No dobrze, to dlaczego nie mamy limitowanej liczby komandosów, którzy mogą zwyciężać umrzeć? Śmierć ostatniego z nich mogłaby oznaczać koniec gry. Nigdy przecież nie ma niewyczerpanych zasobów, z których możemy brać sobie walczących.

W pewnym sensie zrobiliśmy to, o czym w tej chwili mówisz. W trakcie rozgrywki nie otrzymujesz żadnych posiłków, więc jeśli stracisz człowieka, jest on martwy aż do następnej gry. Gdy wymagana jest umiejętność tego akurat żołnierza, nie będziesz w stanie ukończyć misji. Nie zdecydowaliśmy jednak, czy mimo to pozwolimy graczowi na kontynuowanie zabawy. Wypróbujemy oba warianty, żeby przekonać się, który z nich sprawi, że Komandos będą grą wyróżniającą się i cechującą się maksymalną grywalnością.





Czy można nadać każdemu komandosowi jakieś imię?

Nie. Wszyscy mają już imiona i własne biografie. Przyczyna tego jest taka, że chcielibyśmy utożsamić gracza z jego ludźmi: sprawić, by myślał, że to prawdziwi komandosi, walczący w czasie drugiej wojny światowej o uwolnienie Europy spod jarzma swastyki. Napracowaliśmy się nad historią każdego z żołnierzy, żeby złudzenie realizmu było doskonałe.

Czy nie ma w waszej grze tego dziwnego uczucia, że raz wykonane zadanie może być łatwo powtarzane w kółko? Że zacznie powiewać nudą...

Nie. Kiedy raz ukończysz misję, wyzwaniem będzie dokonać tego znowu, ale w inny sposób. Takich możliwych wariantów jest niemal nieskończenie wiele.

System punktowania w grze będzie oparty na czasie potrzebnym do wykonania misji, a w przypadku niektórych z zadań przewidziano dodatkowe premie, gdy uda się zniszczyć cele wojskowe nie mające bezpośredniego związku z planem akcji. Tak oto gracz przekonuje się, że raz wykonana misja może być jeszcze poprawiona, z wyższym wynikiem punktowym.

W czasie wojny niektóre misje były oparte na limitach czasowych. Oznaczało to, że w wyznaczonym czasie trzeba było stawić się w punkcie kontrolnym. Czy w przypadku niemożności wykonania zadania możemy w grze zameldować się w takim miejscu?

W komandosach tylko niektóre misje (malo które, prawdę mówiąc) będą związane z wydarzeniami, które mają miejsce

tylko raz i z pewnego rodzaju odliczaniem. Na przykład: misja, w której niemiecki generał ma być uprowadzony przez naszych komandosów. W takim przypadku nasz "obiekt", jak i jego eskorta przejeżdżają tylko raz. Łatwo się domyślić, że przedstawienie się na czas w miejscu porwania uniemożliwi wykonanie zadania. Poza tym w tej akurat misji musimy dobrze zaplanować zasadzkę, żeby się powiodła. W innych sytuacjach jakieś wydarzenia nastąpią też tylko raz (lub określoną ilość razy), ale do ukończenia misji nie będzie konieczne skorzystanie z szansy (przejście ciężarówką z zapasami albo pociąg).

Czy komandosi w trakcie rozgrywki dzięki nabytym zdolnościom stają się trudniejsi do zabicia, czy też ciągle do ich uśmiercenia wystarczą pojedyncza kulka?

Nie ma w grze Komandosi zasad rządzących roleplayami, więc z konieczności nie zwiększa się tu również i odporność na ciosy. Jak już wcześniej mówiłem, zmienia się tylko ilość dostępnych środków, którymi posługują się żołnierze. Tylko ta cecha gry pomaga komandosom w lepszym wykonywaniu zadań.

Czy ma znaczenie liczba pozostałych przy życiu żołnierzy? Czy mogą uderzyć samobójczo na przezwijające siły wroga i liczyć na to, że otrzymam później nowych ludzi?

Odpowiedź brzmi: NIE. Możesz co prawda wderać się do bazy wroga i strzelać wokół, gdzie popadnie, ale musisz liczyć się z tym, że przeciwnik zareaguje brutalnie i zabije wszystkich twoich komandosów, zanim ukończysz misję. W rezultacie będzie trzeba powtarzać

wszystko od początku. Tak czy owak - ostaniamisja jest niesłychanie trudna i będzie trzeba liczyć się ze śmiercią co najmniej jednego żołnierza.

Zdecydowaliście się na bardzo wysoki poziom graficzny gry. Czy mieliście jakieś problemy ze znalezieniem odpowiednio wykwalifikowanych specjalistów, którzy zrealizowaliby zadania, które tu im postawiliście?

Pewnie, że nie było łatwo ich znaleźć. Jesteśmy jednak bardzo dumni z naszych grafików. Wierzymy, że oprawa wizualna ma niebagatelne znaczenie w grze. Pomyśl tylko, jak wyglądały dawniejsze gry strategiczne. Chcielibyśmy zmienić ten niechlubny wizerunek i dlatego poświęciliśmy wiele czasu i sił na wykonanie różnorodnych środowisk graficznych dla każdego z poziomów gry. Modele wykorzystane w Commandos: Behind Enemy Lines zostały wyrenderowane po wnikliwych badaniach i studiach nad dokumentacją dotyczącą umundurowania, pojazdów i krajobrazów z czasów drugiej wojny światowej... Wykorzystaliśmy setki książek, starych obrazów, klasycznych filmów itede itepe. Gracz nie będzie mógł narzekać na brak realizmu...

Które cechy gry będą nowe dla użytkowników? Podsumuj tę grę. Jak gracze powinni odebrać waszą produkcję?

Właściwie to nasza propozycja odnawia klimat znany z filmów akcji, takich jak "Parszywa Dwunastka", i jest inna od startegii czasu rzeczywistego nawiązujących do tego okresu historycznego. Zaryzykuję stwierdzenie, że Komandosi inauguruje nowy gatunek, który nazwalibyśmy taktyką w czasie rzeczywistym (real time tactics). Będzie przecież konieczne studiowanie otoczenia wroga, jego posunięć, ludzi, na których możemy polegać, dostępnego sprzętu itp. Następnie zaplanować akcję i wykonać ją. Będą chwile dynamicznej akcji, w której użyjemy granatów, karabinów maszynowych, czołgów i innej broni. Jeżeli jednak

nie będziemy potrafili obmyślić skutecznego planu i zorganizować ludzi, nie ma szans na sukces. Nasza załoga jest o wiele lepiej wyszkolona od wroga, ale jest nas niestety mało i nie mamy szans w otwartej walce. Musimy zatem szukać dróg wyjścia i sposobów na przechręcenie przeciwnika. Nie wolno zachowywać się zbyt głośno, żeby nie wywołać alarmu (wejście do obozu wroga i podłożenie materiałów wybuchowych, po czym ciche wycofanie się zanim nastąpią eksplozje). Następną interesującą cechą jest sztuczna inteligencja przeciwnika. W tym zakresie przejęliśmy osiągnięcia gier symulujących zachowanie realnego gracza. Przeciwnik widzi i słyszy, co dzieje się wokół niego i odpowiednio reaguje. Reakcje zależą też od zdolności postrzegania i od poziomu nerwowości (nervousness level). Ten ostatni element to nowość wymyślona specjalnie dla naszej gry. Chodzi tu o wyczuwanie żołnierza, który sam decyduje o stopniu zagrożenia w danej sytuacji. Dla przykładu: widzi on jednego komandosa, mówi: "stój" i celuje do niego z broni. Komandos staje nieruchomo i nic poza tym się nie dzieje. Ale niech tylko zatrzymał się spróbuje użyć jakiejś broni - śmierć na miejscu. Podobnie dzieje się w przypadku usłyszenia wroga i jego reakcji. Trzecią, ale nie mniej ważną cechą jest bogactwo misji z całą różnorodnością graficznego środowiska, struktur i jednostek typowych dla każdej z nich. Gracz ciągle będzie zaskakiwany nowymi okolicznościami. Dajemy szansę wykazania się w wielu rodzajach misji: sabotaż, destrukcja, porwania, zabójstwa, misje ratunkowe, ucieczki, zamachy i wiele innych (nawet tak nietypowe jak wniknięcie w szeregi wroga w celu powstrzymania go przed wysadzeniem mostu). Chcielibyśmy, by gracz tak właśnie postrzegali naszą produkcję: jako nowy gatunek w dziedzinie gier strategicznych, który daje szansę wygrywania dzięki umiejętnościom logicznego kojarzenia, planowania i taktycznego myślenia. Nie tylko dzięki sprawności palców.

tlumaczył Zbigniew Bański

Zupełnie Nowe!

Tak przygotowani możemy już w końcu ruszać do boju. Jedna łapa na sticku, druga na całkiem sporej podstawie z lewej strony zajmuje się przepustnicą, tudzież shiftem i klawiszami. Fajnie, właściwie trzy w jednym - joy + przepustnica + pedaly (ehm). Jednak w ostrej walce wychodzą na jaw dwie niedogodności. Po pierwsze grzybek utrudnia szybkie przeniesienie prawego kciuka z fire drugiego na trzeci lub czwarty, a trening w rozsądnym czasie też w tej materii niewiele daje. Na drugi problem napotyka ręka lewa. Jest niestety fizyczna niemożliwością operowanie jednocześnie shiftem i przepustnicą, co praktycznie rzecz biorąc ogranicza liczbę możliwych do zaprogramowania klawiszy do sześciu. Szłoda także, że nie można zdefiniować samemu kierunków grzyba. Nie wszystkie tytuły go obsługują, a jest to w takim wypadku strata czterech klawiszy. Poza tym wszystko jest już super, zwłaszcza obrót rączki.

Co można powiedzieć o podsumowaniu? Well, produkt przyszedł, a po pewnym treningu jedyną niedogodnością będzie tylko niemożność rozdwojenia lewego kciuka. Warto także zauważyć, że równie dobrze gra się nim w I-War, jak i w Hexena II - właśnie dzięki obracanej rączce i programowanym klawiszom. Jeśli więc wystarcza funduszy, to szczerze polecam - służyć będzie na pewno długo. O niekompatybilność z Windowssem nie ma się w końcu co obawiać, a pod DOSem już jest praktycznie nie gra...

NAJSZYBSZY PROCESOR INTELA

Firma Intel zaprezentowała nowy procesor Pentium II 333 MHz. Wyposażony on jest we wszystkie możliwości procesorów Pentium II dostępnych obecnie, w tym architekturę Dual Independent Bus, Dynamic Execution, technologię Intel MMX i ściśle połączone 512 KB pamięci podręcznej typu L2 działającej z szybkością równą połowie szybkości procesora (dla 333 MHz jest to 166,5 MHz). Zawierający 7,5 miliona tranzystorów procesor Pentium II jest oferowany w wersjach 333, 300, 266, 233 MHz. Zapewne zainteresuje Was, że przy zakupie powyżej 1000 takich procesorów, cena spada do 722 dolarów amerykańskich za sztukę. Procesor Pentium II 333 oferuje najwyższą wydajność pod względem operacji zmiennopozycyjnych, kalkulatorycznych i multimedialnych. Wydajność standardowych aplikacji biurowych jest w wypadku "333" nawet o 10 % wyższa, niż przy wykorzystaniu "300". Pentium II 333 MHz osiągnął wynik SPECint_peak95 równy 12,8, wynik SPECfp_peak95 równy 9,14 i Norton Multimedia Benchmark równy 28,8. Wskaźnik iCOMP Index 2.0, będący średnią wyważoną wydajności trzech rodzajów operacji, wynosi 366.

MALY SKANER STACJONARNY

Komputer, klawiatura i mysz. I jeszcze monitor, drukarka i skaner. Jak to wszystko pomieścić na biurku? Jeżeli chodzi o skaner sprawa jest już prosta. Ciekawy skaner Paragon 600 II N - klasy standard (co w języku ludzi znaczy na naszą kieszeń) oferuje Mustek (distribucja Veracom). Jest to podobno najmniejszy w tej chwili skaner płaski. Unikalna konstrukcja mechanizmu skanującego sprawia, że Paragon 600 II N zajmuje na biurku o 40 % mniej miejsca niż tradycyjne modele skanerów. Małe wymiary wcale nie oznaczają gorszej jakości (ale jednak mniejszą powierzchnię pulpitu). Wysoka rozdzielczość optyczna urządzenia (300x600 dpi, interpolowana: 4800x4800 dpi) pozwala na skanowanie nawet najmniejszych detali. Komunikacja z komputerem poprzez własny interfejs w formie karty ISA jest szybka i pewna. Skanery Mustek spełniają surowe normy zgodne z certyfikatem ISO 9002. Tryb pracy: true color, 256 szarości, rastrowym kreska. Regulacja jasności, programowa 255 poziomów. Regulacja kontrastu, programowa 255 poziomów. Skaner posiada instrukcję w języku polskim, oraz bardzo ciekawy program do rozpoznawania polskich tekstów Recognita Standard v. 2.0 (+ Picture publisher 5.0, 6.0 FV).

Commandos: Behind Enemy Lines
Pyro Studios

Zupełnie Nowe!

color, 256 szarości, rastrowym kreską. Regulacja jasności programowa 255 poziomów. Regulacja kontrastu: programowa 255 poziomów. Skaner posiada instrukcję w języku polskim, oraz bardzo ciekawy program do rozpoznawania polskich tekstów Recognita Standard v. 2.0 (+ Picture publisher 5.0, 6.0 FVI).

MONITORA CZAR

Serię najbardziej zaawansowanych monitorów 15 calowych oferowanych przez koncern Philipsa nawięcza model 105A "Brilliance". Wyposażony jest w pakiet oprogramowania CustomMax, który umożliwia łatwą regulację wszystkich parametrów pracy monitora. Jako jeden z nielicznych w swojej klasie posiada wbudowany wzmacniacz stereo, głośniki oraz mikrofon. Maksymalna rozdzielczość pracy bez przepięcia to 1280x1024. Wyposażony w płaski, prostokątny ekran z pokryciem typu AGRAS (bezdziobicywy i antystatyczny) i pakiet kalibracyjny "Colorfix".

DO KSIĄŻEK I KOMPUTERÓW PANOWIE I PANIE!

Praca związana z komputerem wymaga pewnych kwalifikacji. Długoletnie dla osób, które chciały mieć potwierdzenie takich umiejętności pozostawały studia informatyczne, względnie jeden z kursów komputerowych. Jeżeli jednak ktoś chce zdobyć profesjonalne uprawnienia może skorzystać z oferty soft-tronik EDUCATION. Firma dostarcza profesjonalnych szkoleń komputerowych, odpowiadających światowym wymaganiom, gwarantowanych umowami autoryzacyjnymi z producentami oprogramowania. Dla osób rozpoczynających pracę z oprogramowaniem Microsoft, które pragną potwierdzić swoją biegłość w wybranym produkcie, przeznaczony jest tytuł Microsoft Certified Product Specialist (MCPS). Posiadacze MCPS wykazali dogłębną znajomość przynajmniej jednego systemu operacyjnego Microsoft. Kandydaci mogą przebyć dodatkowe egzaminy obieralne potwierdzające ich wiedzę techniczną w wybranej aplikacji, w zakresie której się specjalizują. Z kolei dla osób zajmujących się zawodowo systemami sieciowymi, Microsoft oferuje tytuł Microsoft Certified Systems Engineer (MCSE). Posiadacze MCSE wykazali się wiedzą i umiejętnościami niezbędnymi do efektywnego planowania, instalowania, zarządzania, konserwowania ww. systemów (znajomość Windows NT Workstation, Windows NT Server). Jest to tylko ułamek bogatej oferty kursów przygotowanych przez soft-tronik. Dla zainteresowanych podajemy numery telefonów: Poznań tel. 060 1/854 39 84, Warszawa 022/635 58 67, Gdynie 058/621 10 33, Wrocław 071/35 28 B4.

LEXMARK ?

Kolorowa drukarka atramentowa Lexmark 7000 Color Jetprinter wyposażona jest w nowe, laserowo udoskonalone naboje. Ten nowoczesny system umożliwia drukowanie z najwyższą rozdzielczością dostępną w osobistych drukarkach atramentowych (1200x1200 dpi) i to bez poświęcania szybkości. Podwójna szerokość elementu drukującego czyni drukowanie jeszcze szybszym - do 8 str./min w czerni i 3 str./min w kolorze. Laserowo wycięte dysze (25 mikronów średnicy) nakładają punkty o optymalnym kształcie umożliwiając druk o największej możliwej gęstości - aż do 1,44 miliona punktów na cal kwadratowy. Jako uzupełnienie nowej drukarki 7000, Lexmark oferuje także unikalny wodoodporny czarny tusz pigmentowy oraz nowe sztywki schiujące i odporne na blaknięcie tusze kolorowe. (Obecnie można zakupić już Lexmark 7200, o nieco podwyższonych parametrach).

ZMIANA W ZARZĄDZANIU OPTIMUSA

Nowa umowa podpisana z Arturem Andersenem, który jest audytorem Optimusa S.A. ma na celu skonsolidowanie Optimusa i jego samodzielnych oddziałów. Jest to ucieczka od rozdrobnienia, mająca na celu zapobieżenie dublowaniu tych samych struktur w kilkudziesięciu firmach - oddziałach Optimusa - referował prezes Optimusa S.A. pan Kluska. Według wewnętrznych badań koncernu zmiana w systemie zarządzania ma przynieść znaczne oszczędności, a więc uwolnione w ten sposób zasoby finansowe, będą mogły być wykorzystane do rozwoju firmy. Warto dodać, że Optimus S.A. współpracuje od jakiegoś czasu z superkoncernem Lockheed Martin.

Grzechy i grzesznicy



21 wiek przyniósł dekadencję i rozkład, który niczym nowotwór toczy pełne brudu i ciemności miasta. Być może zło pleniące się niczym kanałowe szczury zostałyby pokonane, gdyby ludzie nie byli tak krótkowzroczni. Brutalne gangi kryminalistów, płatnych morderców, mutantów, istot, które już dawno zniszczyły swoją przeszłość, rzeźbią nową erę, w której nie ma już miejsca dla porządku. Chaos ogarnia świat, co nie znaczy wcale, że nikt nie próbuje z nim walczyć.

CZARNY IWAN

Specjalna, elitarna jednostka policyjna zorganizowana jeszcze za starych, dobrych czasów, musi wykonać swoją misję. Cel jest jeden. Na czele wszystkich organizacji kryminalnych stoi jedna osoba. Elexis Sinclair, niekoronowany król Ciemnej Strony cierpi na manię wielkości, jest despotą i sadystą, na pewno jednak nie jest głupcem. Zabić go nie będzie łatwo, tym bardziej, że chronią go doborowe oddziały najbardziej bezwzględnych i oddanych wojowników. To zresztą tylko



swojemu kuzynowi (Quake). Do spenetrowania przygotowano sześć superwielkich lokacji, które mają imitować pełen przemocy świat przyszłości. Oczywiście wszystko dzieje się



w pełnym, ładniutkim 3D i 16 bitowym kolorze. Jak zwykle możemy spodziewać się obsługi 3Dfx, co jak już wiemy znacznie podnosi walory smakowito-wizualne. Activision, który jest producentem gry zapowiada, że będzie to znakomita, cytując "hard-core techno-industrial saga". Ufff. Co by nie myśleć o takim słownym tasiemcu, wydaje się, że gierka będzie ciekawą propozycją dla zwolenni-



Tak mniej więcej brzmi stóry nowej gry FPP zatytułowanej SIN FACT SHEET, opartej na engine Quake. Jak łatwo się domyślić, czeka nas mnóstwo atrakcji, w których



cysterny krwi i flaków zdzierać się będą z naszym bohaterem pragnącym jedynie zaprowadzić ład, spokój i porządek. Możemy spodziewać się walki w stylu Take no Prisoner, pamiętając jednak, że patrzymy "oczami bohatera", czyli, że wizualnie gra bliższa będzie

Sin Fact Sheet
Activision

ków krwawych jatek. Należałoby jeszcze dodać, że zabawa z powodzeniem toczyć się będzie w Interku, przez modem. Przewidziano również obsługę protokołów LAN/WAN. Premiera gry w każdej chwili (marzec 98), z niecierpliwością oczekujemy więc pełnej wersji, by przekonać się, co za ziółko z tego Elexisa Sinclaira.



Niepewny Element

Gaumont Multimedia oraz Kalisto Entertainment zwróciło uwagę na wyścig kasowy, który wycisnął jeszcze trochę kasy na fali powodzenia kinowego przeboju. Tym przebojem okazał się Piąty Element, film z gatunku space opera. Podparty olbrzymim budżetem (jak na Europę) pozwolił Francuzom na pełną swobodę i zrealizowanie pomysłów, które ocierają się o cyberpunkowe klimaty. Swoją drogą, znajdujący się na podobnej orbicie Tank Girl, film oparty na popularnym w Stanach Zjednoczonych komiksie, okazał się o co najmniej klasę gorszy. Piąty Element to przede wszystkim nieskomplikowana fabuła, wyrysowana żyłętą krecha rozdzielająca ciemność i zło od dobra, czyli doskonała forma do odwołania gry FTP. Jeżeli nie mieliście okazji odwiedzić kina, to przypomnam, że węzeł akcji zawiązuje się wokół pięciu elementów, dzięki którym Ziemia nie zostanie zaanektowana przez zło z kosmosu, którego sales representative dla ludzkości jest ciekawie ufryzowany Zorg.

CZARNY IWAN

Ciemność powraca na naszą mateczkę Ziemię falami co kilkadziesiąt lat, a nieocenioną pomocą w jego trzebieniu oddaje ludzkość również istota "zrodzona nie na tym świecie". Tytułowy piąty element to miłość, czyli kwiat uczuć, który rozkwita w sercu kosmitki o dźwięcznym



imienu Leeloo. Nie ma ona cech narcystycznych, dlatego swoim uczuciem obdarzyła nic nie znaczącego taksówkarza z Nowego Jorku, który akurat się nawiniął i dzięki totalnemu przypadkowi wybrany został na osobę, od której zależą losy tego ziemskiego padola. Korben Dallas, bo tak zwie się to indywiduum, jest typowym przedstawicielem męskiego rodu z roku 2213. Lekko zapyziały, podtatuażony osobnik, który nagle niczym Atlas-nieboskon, dźwigać musi losy milionów dzieciak, kobit, staruszków i innych istot. Aby dokonać niemożliwego, zebrać należy cztery wyjątkowe kamyczki. Nie są to zwykłe otoczaki, które spotykamy nad brzegiem strumyka, względnie na budowie, ale



reprezentacje mistycznych żywiołów, czyli ziemi, wody, powietrza i ognia. Kiedy dodamy do nich Leeloo, mamy wszystkie pięć elementów i całą aferę z głowy. Tak mniej więcej wyglądał scenariusz filmowy, a pisalem o tym dlatego, ponieważ jest to również obowiązujące story w nowej grze, którą podpięta marka producenta filmu oraz komputerowej kuźni, znanej między innymi z takich niewinnych produkcji jak Nightmare Creatures. Wspomniany tytuł to dość zabawna (dla grabarzy i psycholów) gra w klimacie horroru, z której wyrznięto engine i na jego podstawie skonstruowano



grę zatytułowaną... PIĄTY ELEMENT. Tak oto wszystkie elementy ułożyły nam się w główkach i z spokojnym, falującym w rytm faz Księżyca mózgiem zaczekać możemy na premierę gry, którą przewidziano na czerwiec Anno Domini'98. Czego możemy się spodziewać? Dywagacje niewiele nam pomogą. Niejeden już zapowiadany szumnie Mega-Super-Hit okazał się "w praniu" shtem, ale aby formalności stało się zadość, przytoczę kilka okrągłych słówek pełniących rolę preview gry.

W grze wykorzystanych zostanie kilka wątków scenariusza filmowego, które jakimś sposo-

bem nie weszły w skład tego, co mogliśmy zobaczyć podczas półtoragodzinnej projekcji kino-

Tytuł: Fifth Element

Producent: Gaumont Multimedia/Kalisto Entertainment



wej. Co najważniejsze, dzięki kooperacji firm, w grze zostaną wykorzystane zarówno tła, jak i kostiumy filmowe. Futurystyczny statek kosmiczny, Floshton, paskudne Mangalores (nie wiem czy to kuzyni mangi czy może Allora), latająca Robocops, a przede wszystkim Zorg - to atrakcje, których nie zabraknie również w grze. Oczywiście zabawa ponownie polegać będzie na okiełznaniu żywiołów i wykończeniu Zorga, a osobnikami do tej szczególnej misji predysponowanymi będą Leeloo i niejaki K. Dallas. W zależności od Waszych preferencji, będziecie mogli przebrnąć misję jedną lub drugą osobą, co podobno ma być szalenie ekscytujące. Akcja będzie rozgrywać się przyszłości, 250 lat od naszego czasu. Czy wykorzystano przy produkcji gry odpowiednio zaawansowaną technikę? Rewelacji raczej bym się nie spodziewał, ale być może przyjdzie jeszcze czas, że odszpecakam wszelkie kąśliwe uwagi i wyniosą mnie na tarczy po uczciwym mordobiciu zasewrowanym przez zespół redakcyjny. Na razie z niecierpliwością oczekuję na pierwsze skowronki, które przyniosą grę, i na finałową rundę z Naczelnym, który potrzebuje od czasu do czasu rozerwać kilka gardel. Pa!

Zupełnie Nowe!

wykorzystane do rozwoju firmy. Warto dodać, że Optimus S.A. współpracuje od jakiegoś czasu z superkoncernem Lockheed Martin.

SAP NA TOPIE

System SAP, którym posługuje się Optimus miał jak do tej pory zagerzał grono przeciwników, choćby z tej przyczyny, że zarejestrowanych błędów naliczono w nim aż 80 tysięcy. Optimus zdecydował się na radykalny krok. Po poprawieniu SAPa, wyłączono cały system, a następnie uruchomiono go już we wszystkich oddziałach jednocześnie (w październiku). Dzięki tej decyzji firma pracuje pod kontrolą jednego systemu operacyjnego, który ponadto nie sprawia już problemów. Dla użytkownika wymiernym efektem tej decyzji będzie szybsza, profesjonalniejsza obsługa.

CZARNY ROK

Prezes Optimusa S.A. pan Kluska, podsumowując rok 97, wspominał o nieszczejnej decyzji rządu, który w ubiegłym roku (1 stycznia 97) wprowadził dziewięcioprocentowe cla na części do komputerów. Co ciekawe, najwyższe, 9% cla objęły te podzespoły, które są najdroższe, a równocześnie najmniejsze, czyli na pamięci i procesory. Spowodowało to nie tylko wzmocnienie zagranicznej konkurencji, ale przede wszystkim ogromny rozwój szarej strefy (łatwo jest przewieźć tego typu elementy przez granicę nie wnosząc stosownych opłat). Dodając to tego kolejną korzyść jaką przynosił przemyt, to jest 22% podatek VAT, którego oczywiście nikt nie uiszcza, suma "oszczędności" wynosi ponad 30%... Na dodatek Ministerstwo Finansów zrezygnowało z ulg podatkowych do zakupu komputera. Efektem tej decyzji zmalało zainteresowanie fakturami za sprzęt, które w rozliczeniu podatku "miały swoją cenę", co z kolei tym bardziej pochęciło potencjalnych kupców w stronę czarnego rynku. W konsekwencji Optimus zanotował spadek obrotów, a budżet państwa stracił milionowe wpływy. Urzędnicy mają się świetnie i zapewne jeszcze niejedną raz "usprawnią" nam życie...

DVD?

Po zmianie ustawy (zerowe stawki podatku na sprzęt komputerowy i 5% ochroną celną dla EWG) Optimus w odniesieniu do listopada 96, za listopad 97 miał już w 22% przyrost dochodów (w komputerach). Warto jednak podkreślić, że ceny sprzętu znacznie spadły, co zmienia nieco tę relację. Pan Kluska wspominał również o olbrzymim udziale na rynku nielegalnych kopii programów (np. Encyklopedia Techniki, Encyklopedia Przyrody). Wytwarzane na skalę przemysłową (tłoczono, podobnie jak oryginały), nielegalne kopie stanowią niekiedy aż 80% obecnych na rynku. Biorąc pod uwagę wkraczającą na rynek technologię DVD, pojawia się ogromne zagrożenie dla twórców i legalnych dystrybutorów oprogramowania i gier. Przy okazji, warto chyba dodać kilka słów odnośnie DVD. Informacje uzyskaliśmy do jednego ze specjalistów Optimusa. Jak wiemy zabezpieczenie płytek będzie polegało na podzieleniu świata na pięć stref. Bez specjalnych urządzeń niemożliwe będzie uruchomienie płytki, dajmy na to ze Stanów Zjednoczonych. Jednak wewnątrz strefy takich zabezpieczeń nie będzie, a np. Polska należy do tej samej strefy co Japonia. Wnioski są oczywiste, a facyci kopiujący na masową skalę oprogramowanie, mogą już zacięrać rączki.

STREFA GIER RAZ JESZCZE!

Przypominamy wszystkim amatorom zdigitalizowanego eteru, że CD-Action gości co tydzień na antenie programu miejskiego Polskiego Radia w audycji Strefa Gier.

Jeśli włączycie radiodiodki w sobotę o godz. 16:10 na fal 89.8, to powitają Was sympatyczni autorzy programu: Robert Zatorski i Krzysztof Janosi i obiecują wam nagrody w postaci czadowych gier, które losowane są w każdym programie. Potrzebujecie tylko trzech rzeczy, żeby słuchać Strefy Gier: radia, trzech kwadransów luzu i wygodnego fotela, żeby nie paść z wrażeń.

Do usłyszenia w najbliższą sobotę!

Zupełnie Nowe!

• MONSTER 3D II!!!

Jeszcze większość graczy nie wyszła z kasy na akceleratory grafiki - a tu już powstają karty nowej generacji! Diamond Multimedia Systems, Inc. tworzy bowiem akcelerator Monster 3D II, bazujący na nowym chipsecie Voodoo2. Cena tego "czegoś" wynosi (obecnie) około 250\$ (a więc jest całkiem umiarkowana, szczególnie gdy uwzględnimy fakt, że będzie miał 8 Mb Ram i będzie około 2x szybszy od swego poprzednika). Wiadomo już, że powstanie wersja Tomb Raider 2 na tę kartę, a ponadto LucasArts zapowiada specjalny Star Wars Game Pack: mowa też o paru demkach gier (np. Heavy Gear), które będą korzystać z nowego akceleratora. Brzmi to całkiem obiecująco...

• NOWA SIECIOWA RPG

Sony Interactive Studios America tworzy grę RPG on-line o nazwie EverQuest.

• DOOM BEZ TAJEMNIC

John Carmack udostępnia "source code" sławnego Doom! Zainteresowanych odsyłamy do site'a ID Software. "Niekumarym" wyjaśniamy, że nie oznacza to, iż po ściągnięciu stuffu od razu mamy w doomu Doma (pfu, na odwrót!). Jest to gratka raczej dla programistów, którzy będą mogli przeanalizować sposób, w jaki gra została stworzona, analizując jej kod linia po linii...

• DESCENT TEŻ

To samo tyczy się również gry Descent - jej kod źródłowy możecie znaleźć na stronie producentów.

• DOOMOWE KINO?!

Znów głośno o tym, że TriStar Pictures zamierza stworzyć film na motywach kultowej strzelaniny FPS (czyli właśnie Doom). Film, którego producentami są Dino Conti i Moe Lospinoso, powinien wejść na ekrany w przyszłym roku. Niestety brak więcej informacji, ale na pewno jeszcze niejedną raz powrócimy do tego tematu.

• SPORT TO ZDROWIE

Fox Sports Interactive (FSI) zapowiada 6 nowych gier sportowych: hokej, golf, tenis ziemny, piłkę nożną, baseball i futbol amerykański. W stosunku do newsów z poprzedniego miesiąca przybyły dwie gry - co będzie w kwietniu?!

• NASTĘPNA WOJNA

Armored Moon: The Next Eden to nowy RTS firmy Microforum. Toczymy wojny pomiędzy wielkimi korporacjami, tak na powierzchni Ziemi, jak i na Księżycu. Ponoć sterowanie w grze ma być maksymalnie uproszczone (w przeciwieństwie do możliwości rozwoju wydarzeń). Gra powinna w najbliższym czasie trafić do sklepów.

• BASEBALL '99

EA Sports pracuje nad najnowszą wersją baseballa (Triple Play '99). Gierka będzie chodziła pod 3Dfx, przybędzie jej specjalny tryb akcji "offense only", uaktualnieniu ulegnie baza graczy i zespołów (pojawiają się też całkiem nowe drużyny), będzie możliwa gra w Internecie, poprawiony zostanie dźwięk etc. Gierka powinna pojawić się późną wiosną.

• WIĘCEJ DARK REIGN!

Activision, kończy pracę nad CD z dodatkowymi misjami do Dark Reign (Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand). Zestaw powinien być w sprzedaży pod koniec marca. Suplement do tej gry zawiera 18 nowych "samotnych" misji, kilka modeli nowych jednostek oraz zupełnie nowatorsko ujęte misje "kooperatywne". Celem tych ostatnich bowiem ma być prawdziwy "Wyścig Zbrojeń"! Ponadto bardziej już tradycyjne gry multiplayer owe obsługiwane mają do ośmiu graczy, pozwalając im zarazem na skorzystanie z nowych armii: Freedom Guard Xenite oraz Imperium Shadowhand. Ciekawostką gry jest możliwość zmian terenu przez budowę dróg, co wydatnie przyspieszyć ma poruszanie się jednostek. Ogólnie zaś "rewolucyjna AI oraz edytor misji stawia Dark Reign w ścisłej

Panzer od środka



Takie mogłoby być hasło reklamowe najnowszego odcinka z drugiej generalistycznej serii, Panzer Commander umożliwia bowiem bezpośrednie wzięcie udziału w polycykłach rozgrywanym do tej pory tylko na mapie sztafowej z wszechobecnym podziałem na tury. A jak się już łatwo z takiego opisu, ludzie samej nazwy, domyślić, SSI planuje wydanie symulatora czołgu z akcją osadzoną w czasach dobrze znanej ze swych pozostających tytułów drugiej wojny światowej.

ALLOR

Hodowcy gąsienic mogli się w minionym roku zajmować jedynie abramsami, chociaż za to w jednej z dwóch gier: iM1A2 lub Armoured Fist 2. W porównaniu z latami jeszcze wcześniejszymi był to więc bardziej urodzaj niż posucha, ale sprzyjający niestety tylko jednemu ga-



zwyęstwa. Prócz tego, wzorem innych "generalist", znajdzie się parę mniej zobowiązujących, pozbawionych całego tego ciężącego ładunku odpowiedzialności, misji pojedynczych. Każda ze stron ma rzecz jasna do dyspozycji odrębne typy uzbrojenia wymuszające na polu walki nieco inną taktykę - wiadomo: pancerni i armaty Tygrysa są od shermanowskiego "troszeczke" mocniejsze i w bezpośrednim starciu ten drugi szans większych nie ma - dzięki czemu kampanie różnić się będą między sobą nie tylko kolorami na fladze. Na dalsze

ko pojazdy, ale i artyleria czy lotnictwo, które odpowiednio użyte mogą nieprzyjacielowi zrobić o wiele większe kuku niż reszta sił razem wziętych. Jedyny problem to tylko odpowiednio szybkie polapanie się w sytuacji, bo symulator to bardziej RTS niż turówka, do której przyzwyczaili nas poprzed-



tunkowi. Po tegorocznych wakacjach zadowolone powinny być za to znacznie szersze kręgi miłośników robaczek, zwłaszcza tych preferujących gatunki pelzające w latach czterdziestych naszego stulecia. Do wyboru będzie oczywiście dowolna ze stron biorących udział w zmaganiach na starym kontynencie oraz jego najbliższym sąsiedztwie, a celem - poprowadzenie jej w czasie kampanii do ostatecznego



nie tytuły, i czasu na reakcję jest zdecydowanie mniej.

W chwili obecnej, czyli na kilka miesięcy przed ukazaniem się gry na półkach - w

zróżnicowanie taktyki będzie miał wpływ przede wszystkim teren, na którym toczy się będą boje. Przy płaskich piaskach Afryki Północnej liczy się niezupełnie to samo, co na górskich i dodatkowo pokrytych śniegiem terenach u Wielkiego Czerwonego Brata. Dodatkowym urozmaicheniem są jednostki wsparcia przydzielane na misje, którym można będzie, naturalnie przy pomocy Okolicznej Mapy Taktycznej, wydawać rozkazy. Warto przy tym zauważyć, iż wsparcie to nie tyl-



okolicach trzeciego kwartału - grafika prezentuje się już całkiem, całkiem, dobrze wróżąc opravie, więc jeśli tylko reszta będzie na poziomie podobnym do pozostałych tytułów SSI, to kolejna udana gra murowana. A jakaś zmiana amerykańskim gąsienicom się w końcu należy, nieprawdaż?

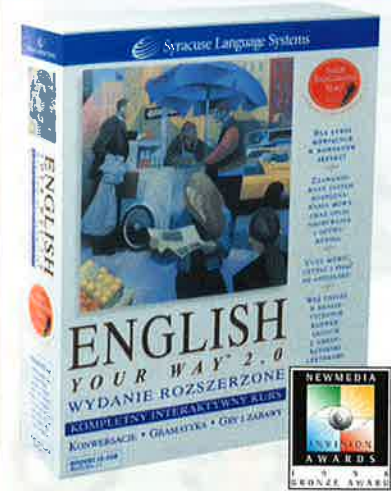
Tytuł: Panzer Commander

Producent: SSI

NAJBARDZIEJ ZNANE W U.S.A., REWELACYJNE PROGRAMY DO NAUKI JEZYKÓW OBCYCH NARESZCIE SĄ DOSTĘPNE W POLSCE!

NIE ROZUMIESZ GIER PRZYGODOWYCH?

Nie martw się, kompletny kurs językowy „Your Way 2.0” nauczy Cię od podstaw rozumieć, mówić, czytać i pisać w jednym z trzech języków: angielskim, francuskim lub hiszpańskim. Obrazkowe menu i w pełni intuicyjny interfejs sprawia, że nauka stanie się dla Ciebie przyjemnością. Kurs został stworzony z myślą o zaczynających naukę języków obcych, ale dzięki temu, że potrafi dostosować swój poziom trudności do możliwości użytkownika, jest również doskonałym narzędziem



dla średnio-zaawansowanych. Dzięki zintegrowanemu, rewolucyjnemu systemowi rozpoznawania mowy, program słucha i ocenia Twoją wymowę i akcent. W pakiecie znajduje się **mikrofon** i **kaseta** audio do ćwiczenia bez komputera.

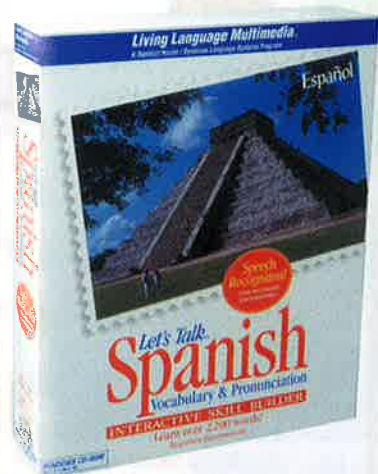
CHCIAŁBYŚ OGLĄDAĆ MANGĘ W ORYGINALNEJ WERSJI?

Pomoże Ci seria „TriplePlay Plus!”, która poprzez zabawę uczy rozumieć, mówić, czytać i pisać w jednym z następujących języków: angielskim, francuskim, hiszpańskim, włoskim, niemieckim, hebrajskim i japońskim. Program zawiera ponad 25 gier językowych, dzięki którym zaczniesz biegle władać obcym językiem, a dynamiczny **mikrofon** znajdujący się w pakiecie oraz rewolucyjny system rozpoznawania mowy pozwolą Ci szybko dopracować swój akcent do perfekcji. Pakiet przeznaczony jest dla zaczynających naukę i średnio zaawansowanych w wieku od 8 lat wzwyż, oraz zawiera intuicyjny system regulowania poziomu trudności.



CHCIAŁBYŚ POROZMAWIAĆ Z NIEZNAJOMĄ?

Dzięki programom z serii „Let's Talk”, szybko nauczysz się prowadzić konwersacje po angielsku, francusku, włosku, niemiecku lub hiszpańsku. Programy te nastawione są na naukę mówienia i rozumienia ze słuchu oraz skierowane do początkujących i średnio-zaawansowanych. Biblioteka zawartego w nich słownictwa obejmuje ponad 2500 powszechnie używanych słów i zwrotów wraz z ich aktualną angielską wymową.



TWOJE DZIECKO NIE ROZUMIE KRESKÓWEK?

Nie martw się. „All-In-One” to produkt jakiego jeszcze nie było na naszym rynku. W jednym pakiecie znajduje się program, który potrafi zainteresować Twoje dzieciaki nauką pięciu języków: angielskiego, niemieckiego, francuskiego, hiszpańskiego i japońskiego. Zaprojektowany zgodnie z amerykańskimi standardami troski o najmłodszych, dostarczy im doskonałej zabawy na długie godziny. Podstawą programu są multimedialne gry i zabawy. Po takim wstępie jakim jest „All-In-One”, nie odciągniesz dziecka od nauki języków obcych. Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku 3-12 lat.



Inne nagrodzone programy do nauki języków dla całej rodziny.

Nauka: Hiszpańskiego, Angielskiego, Niemieckiego, Japońskiego, Francuskiego, Hebrajskiego i Włoskiego

Słownictwo	Rozumienie ze słuchu	Mówienie	Rozpoznawanie mowy	Rozumienie czytania	Konwersacje	Odmiana czasowników	Gramatyka
ALL-IN-ONE	Dla dzieci						
LET'S TALK™	Kreator umiejętności						
TRIPLEPLAY PLUS!	Kurs podstawowy						
YOUR WAY™	Pełny kurs						

UWAGA!



PIRACI!

PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

Wszystkie programy działają w systemie Windows 95 i Windows 3.11, a program „All-In-One” działa również na komputerach Macintosh.



Wyłączna dystrybucja w Polsce:

Licomp • EMPIK • Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21, aby zamówić swój egzemplarz programu.

Zupełnie Nowe!

czółwce RTS-ów" - to słowa Senior Vice President international, Activision, Inc. - pana Boba Devara. I dalej pan Devar - "misje współpracy, zmienny teren i ośmiu graczy w Internecie przenosi Dark Reign Expansion na kolejny poziom symulacji jako gatunku "Piękne słowa. Jak jednak będzie się w to grać - po prostu zobaczymy.

• JESZCZE TOTALNIEJSZA ANIHILACJA

Nowe jednostki (dostępne w Annihilated.com) do gry Total Annihilation: mobile radar KBot, "Voyeur" dla Core i mobile radar aircraft "Eagle" oraz Fortification Wall dla ARM. A jeśli nie macie dostępu do Internetu - zerknijcie na nasz lotowy Cover CD.

• LEKKA OBSUWA?

Premiera samochodówki Bethesdy, czyli Burnout: Championship Drag Racing, ulega lekkiemu przesunięciu. Rzecznik Bethesdy oświadczył, że w ostatniej chwili gra została wzbogacona o nowe pojazdy i trasy, stąd jej premiera obsunęła się w okolice końca marca (pierwotnie miała być na początku roku).

• POCZYTAJ MI MAMO... O VOODOO

Dośro już do tego, że powstało specjalne czasopismo poświęcone tylko i wyłącznie akceleratorom grafiki. Nazywa się The Official 3Dfx Interactive Magazine i będzie wydawane co kwartał. Pierwszy numer - w marcu.

• LARRY NIE DO ZDARCIA

Sierra zapowiada (w okolicach maja) kolejną część przygód najbardziej pechowego podrywacza świata, czyli: Leisure Suit Larry VIII. Leisure Suit Larry's Casino pozwoli nam na oddanie się zgnubnemu nalogowi hazardu w wielkim kasynie (i zapewne nie tylko temu).

• ULTYMATYWNA KOLEKCJA

Origin przygotowuje dla fanów Ultimy niezły prezent: The Ultima Collection, czyli kompilację Ultim 0 - 8, a także 16-stronicowy atlas świata, w którym rozgrywa się akcja tych gier oraz sporo nie publikowanych wywiadów z twórcami.

• NOWY SPACE QUEST

Już wkrótce powinna pojawić się kolejna (siódma) część tego kultowego (dla fanów przygódówek) cyklu Sierry.

• JESZCZE JEDNA PRYZGODÓWKA

THQ zapowiada nową przygódówkę o nazwie Red Jack: Revenge of the Brethren. Jej twórcami są ludzie z Cyberflix (Titanic, Adventure Out of Time i Dust: A Tale of the Wired West). Gra powinna być w sprzedaży w połowie tego roku.

• PATCH DO LANDS OF LORE 2

Westwood (www.westwood.com) udostępnił na swojej internetowej stronie łatę umożliwiającą grze korzystanie z większości popularnych chipsetów 3D. W alfabetycznej kolejności są to: 3Dfx, ATI 3D Rage II, N-Vidia Riva 128, Matrox Mistique, Rendicion V1000 i V2200, Power VR, Cirrus Logic, S3 Virge, 3D Labs Parmedia.

TANIE PROGRAMY Z OPTIMUSA

Pierwsza grupa tanich programów to nieco starsze, ale wciąż bardzo dobre gry takich znanych zachodnich wydawców jak Activision, Warner Interactive czy Ubi Soft: Hyperblade, A-10 Cubal, Muppet Treasure Island, 3 Czaszki Tolteków (polskie napisy), Creatures, International Moto X czy Street Racer, w cenie poniżej 50 zł. W przyszłości planowane są wznowienia innych tytułów na równie atrakcyjnych warunkach. Na początku lutego ukaże się kontynuacja przygód sympatycznego Lwa Leona wrocławskiej firmy Lerayx Longsoft (znanej z doskonałej gry Clash, uznanej podczas ostatnich targów gier komputerowych Gambieniada '97 za Najlepszą Polską Grę) - Zagadki Lwa Leona z wstrząsającą niską ceną 39 zł. Optimus Pascal Multimedia i Optimus Nexus proponują też kilka ciekawych pozycji po atrakcyjnych cenach (poniżej 100 zł): bajki Urodziny Prosiaczka, Marzenia Złotej Rybki, Czarownica Agata i Sekrety Króla oraz programy edukacyjne Multimediale La La i rewelacyjne Moje Pierwsze A-B-C.

Planetarna dominacja

Dla wszystkich zwolenników gwiazdnych przygód nastaly dobre czasy. Wysyp kosmicznych superprodukcji, które tak się mają do Frontiera jak Syrenka 104 do Mercedesa S klasy, zwalił z nóg nie tylko mnie. Patrząc choćby na Privateera 2, rewelacyjny I-War lub równie wymiatający Wing Commander Prophecy można odnieść wrażenie, że najlepsi graficy, programiści i muzycy zajęli się właśnie grami kosmicznymi. Kolejną grą z tego gatunku, która być może potwierdzi moje powyższe przekonanie właśnie została wystrzelona z laboratorium Grolier Interactive (aby nie było niedomówień: premiera Xenocracy została przewidziana na początek lutego), co oznacza ni mniej ni więcej to, że znowu będziemy mogli pobujać w chmurach.

INQUISITOR

Przyszłość systemu słonecznego zależy do równowagi pomiędzy czterema planetarnymi mocarstwami. Mrzonki o dominacji przeradzają się w otwarty konflikt, który prowadzi do szeregu nie rozstrzygniętych bitew. Kosmos przemierzają wielkie krążowniki w poszukiwaniu żeru. Szybkie, niebez-

pieczne niczym osy myśliwce atakują słabo ochroniane konwoje. Symbioza, w której żyły dotychczas planety zostaje zniszczona, wielowiekowa tradycja, a za nią i kultura, legły w gruzach. Wszystko zostaje podporządkowane wojnie i wyniszczającej planety produkcji gwiazdnych jednostek. W momencie, kiedy gracz wkracza na arenę zdarzeń, sytuacja nie jest jeszcze tak tragiczna. Początek konfliktu, wydaje się nieistotną prowokacją, jednak Ty, jako doświadczony komandor elitarniej jednostki UPV, dostrzeżasz niebezpieczeństwo...

Grę rozgrywamy, w zależności od preferencji, w dwóch dostępnych trybach. Arcade pozwala przeprowadzić szereg losowo wybranych misji maksy-



prawdopodobieństwa jej wykonania. Przeciwnicy nie będą tępyimi baranami, lecającymi bez-

malnie uzbrojoną jednostką. Kierowanie statkiem zostaje nieco uproszczone, ale dzięki temu możemy skupić się na wyniszczaniu przeciwników. Symulacja wymaga o wiele większego wysiłku. Przede wszystkim musimy tu doskonale orientować się w dziesiątkach opcji umożliwiających obsługę statku. Konieczne będzie zaplanowanie strategii misji, jak również wstępne oszacowanie

myślnie w pole rażenia pokładowego lasera. Sztuczna inteligencja zaimplementowana w grę będzie pracować całą mocą, aby zniszczyć wroga. Oczywiście w zależności od naszych postępów, wraz z awansem, komandorowi zostaną przydzielone coraz silniejsze, szybsze, lepiej uzbrojone jed-

nostki. Oprócz przestrzeni kosmicznej, na penetrację czeka ponad 70 gotowych lokacji. W trybie Simulation konieczne będzie również wydobywanie, zdobywanie koniecznych do rozwoju surowców, jak również zarządzanie całym systemem. Według autorów na uwagę zasługują unikalny, skomplikowany H.U.D. (znany z symulacji lotniczych wyświetlacz przezierny). Gra będzie bez problemów toczyć się w sieci i w Internecie - przewidziano możliwość deathmatchowego starcia ośmiu osób. Graficzna na pierwszy rzut oka wygląda interesująco, chociaż wspomniany H.U.D. jako nie oszalałymi możliwościami (i wyglądem). Oczywiście obsługa 3Dfx niemal gwarantuje nam wymiatające widoczki, jednak kropkę nad "i" postawię dopiero po zderzeniu z pełną wersją programu. Póki co, obejrzyjcie bardzo zachęcające obrazki, ucztujcie wkrótce...

Tytuł: Xenocracy
Producent: Grolier Interactive



Powrót na Arrakis

Ciężko wyobrazić sobie obecny krajobraz gier komputerowych bez tak zwanych strategii czasu rzeczywistego - w angielskim skrócie RTS. Aż dziw wzięć może niejednego ich fana, gdy okaże się, iż jeszcze sześć lat temu nikt takiego pojęcia nie znał. Choć właściwie to prawie nikt, bo Westwood właśnie co przyniósł się do premiery drugiego na większe maszyny tytułu z akcją osadzoną na piaskach kryjących Przyprawę. Mowa oczywiście o *Dune 2: Battle for Arrakis*.

ALLOR

W taki właśnie sposób stworzony został w 1992 roku zupełnie nowy gatunek rozgrywki intelektualnej. Rozgrywki, w

ko dla starych strategicznych wyjadaczy: na polu walki pozostawały leje, latały rakiety, muzyka dostosowywała się do sytuacji, jednostki odpowiadały głosem, a na dodatek można było sobie pooglądać parę animacji ilustrujących co bardziej przelomowe momenty rozgrywki. To wszystko należy już obecnie do kanonów gatunku, ale warto uświadomić sobie jeden banalny fakt: wtedy była



to pełna nowość, stawianie nogi na niepewnym gruncie. A jak ważny był to krok, wie każdy chyba fan takiego chociażby C&C.

Po latach zanosi się na odrodzenie przodka Red Alerta, w niedługim już bowiem czasie przypomniany zostanie światu



której prócz jakości myślenia niepoślednią rolę odgrywała też jego szybkość, a wygląd po raz pierwszy atrakcyjny był nie tyl-

pierwowzór, rzecz jasna po gruntownej kuracji odmładzającej. Na pierwszy ogień pójdzie oprawa graficzna: spodziewa-



się należy podwyższonej rozdzielczości, szesnastobitowego koloru, efektów świetlnych, dymów, nowych modeli jednostek, budynków, wstawek filmowych - słowem wszystkiego. Trochę mniej zmieni się natomiast w świecie dźwięku, ale



wydawanie takim oddziałom rozkazów, poprawiona sztuczna inteligencja. Od nowa zaprojektowano dwadzieścia siedem jeszcze możliwość grania przez sieć, to obraz jest już prawie pełny. Prawie, bo nie wspominałem jeszcze do tej pory o głównych stronach konfliktu. Na swoje usprawiedliwienie mam tylko jedno - nie należy oczekiwać w tym względzie jakichś super nowości, spotkamy za to starych znajomych: Atry-



tylko dlatego że już sam prototyp był pod tym względem bardzo dobry, nawet jak na obecne standardy.

Poza oprawą parę zmian zajdzie i w samej rozgrywce. Dodana zostanie przede wszystkim wszechobecna we współczesnych produkcjach technika drag & click umożliwiająca grupowanie jednostek i późniejsze

dów, Harkonnenów i Ordosów, wraz ze znaczną ilością ich powszechnie, pod postacią Devastatorów, gąsienicowych wyrzutni rakiet czy ornitopterów, znanego żelastwa. A wszystko to już na wiosnę, czyli jak znam życie... gdzieś w okolicach początku wakacji. Obym tylko nie znał życia...

Tytuł: Dune 2000

Producent: Westwood Studios

Zupełnie Nowe!

• CYBERSTRIKE 2

Sony Interactive Studios zapowiada grę CyberStrike 2, stworzoną przez Simutronics. CyberStrike 2 jest symulacją mechów przeznaczoną tak dla pojedynczych graczy, jak i do zabawy w trybie multiplayer. Engine wykorzystuje akceleratory kart graficznych.

• DUKE & LO WANG

Czyli 2 w 1 GT Interactive postanowiła (za 49,99\$ w USA) stworzyć pack, w skład którego wejdą dwie kultowe strzelaniny FPS: DND3 Atomic Edition i Shadow Warrior. Zestaw nosi nazwę Fast Meets West. Dołączony jest do niego edytor, umożliwiający tworzenie etapów do obu gier. Gra powinna pojawić się wczesną wiosną.

• AUTOMAT Z ACCLAIMA

Acclaim i Quantum3D rozpoczęły pracę nad pierwszym automatem do gier coin-up, bazującym na Pentium II. Nazywać się będzie Acclaim Arcade PC.

• SOUND OF RIVEN

Virgin Records wypuściło CD z muzyką do gry Riven. Wkrótce też ukaże się CD z muzyką z Myst. Do obu kompaktów mają być dołączone pewne niespodzianki, które powinny ucieszyć fanów tych gier...

• Z ARCHIWUM (RPG)

Interplay przygotowuje The Ultimate RPG Archives, kolekcję 12 klasycznych gier RPG z Origina, SirTech i Interplaya. W zestawie m.in. The Bard's Tale Trilogy and Construction Set, Clouds of Xeen, Darkside of Xeen, Stonekeep, Ultima Underworld I and II, Dragon Wars, Westland i Wizardry Gold (naturalnie wszystko z instrukcjami, mapami itp.). Gdy to czytacie, zestaw powinien już być w sprzedaży.

• NADCIĄGA GAMESTORM

Trzy najbardziej oczekiwane gierki z GameStorm: Aliens Online, Jack Nicklaus Online Golf Tour i Air Warrior III Online przechodzą ostatnie beta-testy. Zatem już niedługo możemy spodziewać się ich w sklepach...

• WIOSNA Z MICROSOFTEM

Oto co obiecuje Microsoft graczom na wiosnę: Monster Truck Madness 2, sequel Monster Truck Madness z lepszym engine, 12 nowymi torami, 9 nowymi ciężarówkami i znacznie dynamiczniejszą grafiką. Jazda w nocy, zmienna pogoda itp. Drugą nowością jest Microsoft Golf 1998 Edition: trzy tory, wiele nowych trybów gry (w tym jeden o intrygującej nazwie Bingo-Bango-Bongo), dynamiczna kamera, komentarzy itp.

• OBCA INTELIGENCJA

Nowa gierka z Interplaya, Alien Intelligency, ma być czymś pomiędzy Master of Orion i typowym RTS. Ponoć ma też liczyć... 150 (!) leveli. Postaramy się zebrać (za miesiąc) więcej danych na jej temat.

• NOWOŚCI Z 3DO

3DO Company zapowiada, że w 1998 ujrzymy m.in. Might & Magic VI, Heroes of Might and Magic III (!!!) i Uprising II. To bardzo krępujące wieści, czyż nie?

• HEXEN 2 I 1/2

Activision rozpoczyna sprzedaż pierwszego oficjalnego datadysku do Hexen II. Mission Pack: Portal of Praevus zawiera 15 nowych leveli, nowe efekty, potwory i broń.

Zupełnie Nowe!**• TIM CAIN IS (FALL)OUT!**

Tim Cain, twórca Fallout, odszedł z Interplay, by zająć się własnym biznesem. Ludzie z Interplay twierdzą, że roztanie było bardzo przyjacielskie. Zapytani o losy Fallout 2 Interplayowcy dyplomatycznie stwierdzili, że choć Tim był geniuszem i miał wielki wpływ na Fallout, to grę tworzyli ponad 15 ludzi i tym samym nie powinno być większego problemu z wyprodukowaniem sequela. Show must go on?

• NOWE STRATEGIE Z TALONSOFT

TalonSoft, zadowolony z sukcesu serii Battleground, zamierza wypuścić nowy cykl strategii bazujących na historycznych bitwach. Ale cały hak tkwi w tym, że mają to być gry rozgrywane... w czasie rzeczywistym! Miejmy jednak nadzieję, że będą one bliższe grom RTW niż RTS. Pierwsza z gier, naturalnie tocząca się w realiach wojny secesyjnej, powinna pojawić się na początku 1999. Druga (tym razem o Napoleonie) - jesienią 1999.

• NOWY ENGINE

Terminal Reality, twórcy Monster Truck Madness 2 (już wkrótce w sklepach) chwali się swoim nowym engine'em 3D o nazwie Phatex. Sądząc z zapowiedzi - to może być duża rzecz... Wkrótce więcej informacji na ten temat.

• NOVALOGIC NA FAU

Novalogic nie ukrywa dumy z faktu, że jej trzy symulatory zajęły pierwsze miejsca w specjalnych kategoriach, w jakich ocenia się rozmaite symulacje "na tym zgnilym Zachodzie". I tak następujące programy zostały sprzedane w największych ilościach w 1997 roku: Comanche 3 jako helikopterówka; F-22 Lightning II - w dziedzinie symulatorów samolotu ze zmienną geometrią skrzydeł, zaś Armored Fist 2 jako symulacja czołgu. John Garcia z całą skromnością oświadczył, że ten sukces to wynik doskonałego rozpoznania potrzeb ludzi oraz posiadania doświadczonych ekip twórców i odpowiedniego sprzętu użytego do produkcji gier. No cóż - prawda ci to!

QUAKE II: WNIOSEKOWANIE

Activision nie śpi. I Wam również nie będzie w najbliższym czasie to dane! Dosłownie już na dniach bowiem ma ukazać się dodatek do pewnej świeżej, lecz bez cienia przesady - kultowej już, gry! Dodatek ów nazywać ma się - Quake II Mission Pack: The Reckoning. I wszystko już jasne - nowe misje, czyż nie?!

O nie! Jak już z całą pewnością wiadomo - całość zamyka się NIE TYLKO dodaniem 3 rewelacyjnych epizodów po 5 prawdziwie "wyzwajających" misji każdy... Do rozwalki bowiem postawiono również kilka nowych rodzajów Obcych! Tak tak - hordy zdziwiałych Gek'ów będą czyhać, ukryte w cieniach, by nagle zaatakować szybkimi jak błyskawica uderzeniami pazurów bądź ukąszeniami... Repair Bots udowodnią graczowi, że potrafią być naprawdę śmiertelne, a bio-mechaniczne hulkopodobne Symbiody będą tropić dzielnego marine, by w najmniej oczekiwanym momencie zatopić w nim swe żądla!... Nie dosyć jednak na tym - by choć odrobinę wyrównać szanse, twórcy Quake II podarowali graczom zupełnie nową, niesamowicie wymiatającą broń! Chociażby Plasma Accelerator dezintegrujący wszystko, co się porusza pulsacyjnym strumieniem energii; Energy Trap, która w swej sferze przerobi Obcych w... fast food'y (!?) czy wreszcie Particle Shotgun wygarnający śmiertelnymi "czopami"... O tak! Będzie rzeź! Będzie pięknie!...

Specjalną atrakcją dla usieciowionych mają być także specjalnie skonstruowane misje, w których ma brać udział najmniej... 32 graczy! I - co ciekawe wcale nie mówiących się między sobą! Ha, wręcz przeciwnie - będą oni zmuszeni do utworzenia prawdziwego Szwadronu Śmierci dla Obcych! Celem ich szeroko zakrojonej współpracy ma bowiem być doszczętne wyniszczenie Innych Ras... Zatem - Arrive... and Rule Long The Reckoning!

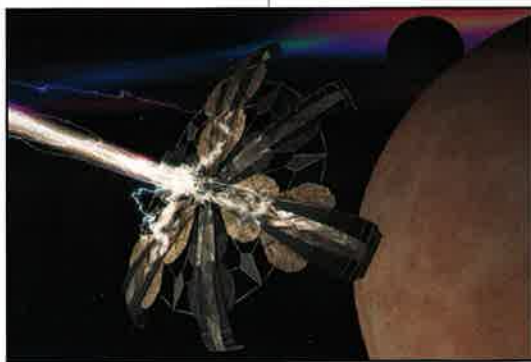
Gwiezdna wyprawa do wulkanu

Po nie tak dawnym opisie Starfleet Academy bardzo ochoczo przyznano mi rolę nadwornego znanicy Startreka. Tak więc, panie i panowie, zgodnie z nowym redakcyjnym podziałem obowiązków spieszę z wieściami o kolejnym tytule z akcją osadzoną w dwudziestym trzecim stuleciu: na wiosnę ukaze się Startrek: Secret of Vulcan Fury, a los Federacji po raz kolejny spocznie w rękach gracza.

ALLOR

Po względnie beztrudnej nauce w Akademii, trzeba będzie zmienić skórę, by w czasie sześciu epizodów utrzymanych w konwencji startrekowskich seriali telewizyjnych zająć się znacznie poważniejszymi problemami. Tym razem na rozwiązanie czeka ginący w mrokach dziejów konflikt między rasą Vulkan a Romulanami. Duże problemy wymagają zaangażowania najlepszych, nie powinna więc dziwić "gbsada aktorska": kapitan Kirk, Mr. Spock, doktor McCoy, porucznik Sulu - wszyscy oni wraz z Chekovem i Scottym bardzo dokładnie będą śledzić poczynania myszy i jej przycisków.

Ponieważ o fabułę dba D.C. Fontana, jeden z autorów scenariuszy na mały ekran, to i na monitorach oczekiwani należy zachowania oryginalnej osobowości, tudzież stylu serialu. W przeciwieństwie jednak do niego czy też wcześniejszej Akademii, w grze nie będzie prawdzi-



ce Vulkańskiej Furii będzie oczywiście przygodówką, zresztą już trzecią z serii. Dzięki intuicyjnemu, przynajmniej dla autorów, interfejsowi "Point and Click" oraz problemach opar-

wych aktorów - zastąpią ich programy do animacji 3D wspomagane techniką Motion Capture. Pomniejszeniu różnicy pomiędzy owocami ich pracy a grą ludzi z krwi i kości służyć będzie, prócz MT, także coś, co przez analogię nazwać można Face Capture, a służące do dokładnego odwzorowania twarzy łącznie z typowymi dla danej postaci grymasami. Dalsze urealnienie twórcy uzyskali dzięki podłożonemu głosom prawdziwych Kirków i Spocków oraz ujęciom kamer, zachowujących się w sposób, w porównaniu do normalnego planu, identyczny. Do tego dochodzi jeszcze oczy-



tych na fabule zamiast abstrakcyjnych zagadek, zanurzenie się w świat przyszłości powinno być równie szybkie co łatwe i przyjemne. Wygląda więc na to, że narzekać będzie można jedynie na ewentualne, odpuścić w nie malowane, przesunięcie się terminu premiery - reszta zapowiada się bardzo przyjemnie. Żeby tak jeszcze na Wielkanoc dawano prezenty...

wicie muzyki i świetne renderingu z "drobną" próbką ich jakości zawartą w perfekcyjną pod tym względem Starfleet Academy.

W natłoku tak dobrych wieści prawie że umknęła informacja bodajże najważniejsza: Tajemni-

Tytuł: Startrek: Secret of Vulcan Fury
Producent: Interplay

Rodzina w kosmosie

Międzygwieżdny statek Titanic - najbardziej zaawansowany wytwór techniki i humoru zniknął w hiperprzestrzeni podczas próbnego lotu kosmicznego. Co więcej, zgodnie z zasadą nieprawdopodobieństwa, zafokował dokładnie w Twoim mieszkaniu... tzn. w Twoim byłym mieszkaniu. Gnany wrodzoną potrzebą eksploracji wszedłeś na jego pokład rozpoczynając, jak zapewniają producenci, minimum 20-godzinną przygodę w świecie fantazji, surrealistycznego humoru, neuropatycznych robotów i zakręconych zagadek.

DEMESCALITO

Titanic wyszedł spod pióra jednego z najbardziej zabawnych pisarzy SF - Douglasa Adama. Miłośnicy sagi o kosmicznym autostopie przez Galaktykę poczują więc znajome klimaty. Starship Titanic nie należy co prawda do popularnego Hitchhiker's Guide to the Galaxy, ale motywy, jakie odnajdujemy w grze, są stare jak świat (takim jaki go stworzył Adams). Oddajmy na moment głos autorowi tej niecodziennej podróży "Na-

prawdę chciałem stworzyć jedną w swoim rodzaju grę przygodową. Przeważnie gry będące adaptacją książek lub filmów są bardzo linearne. W Starship Titanic próbuję wskrzesić wszystkie te złożone interakcje



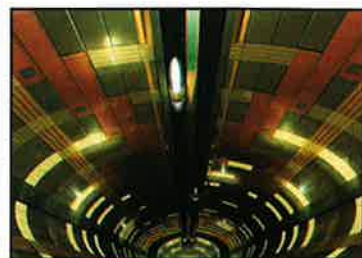
między graczem i autorem, które cechowały wczesne gry przygodowe, a zostały utracone w pogoni za coraz bardziej oszalałymi grafiką". Czekaj na nas również mnóstwo dość przemyślnie zakręconych zagadek, umieszczonych w przepastnych pomieszczeniach statku. W ich rozwiązaniu pomocną będzie znajomość zasad funkcjonowania światów Douglasa Adama. Wnętrze statku składa się około trzydziestu sal. Dzięki 3D mamy całkowitą swobodę w poruszaniu się po

statku. Każda sala składa się z kilkunastu w pełni animowanych zbliżeń, lokacji i atrakcji specjalnych. W gronie twórców grafiki znaleźli się członkowie ekipy filmu Restoration. Mimo ich udziału muszę przyznać, że grafika (przynajmniej na podstawie tego, co mogłem widzieć) nie zrobiła na mnie większego wrażenia. Jest trochę zbyt syntetyczna, ale pewnie też taka powinna być jej uroda. Po Blade Runnerze nie jestem już w stanie wytrzymać nieruchomych lokacji... Uroku gry należy się



raczej dopatrywać w doskonałej jakości interakcjach słownych między graczem i sfrustrowanymi robotami. Klimatu dopełnia naprawdę znakomita muzyka skomponowana na potrzeby gry przez jednego z muzyków współpracujących z Pauliem McCartneyem.

Gra kończy się w momencie, gdy jesteś w stanie naprawić sztuczną inteligencję statku. Titania, czyli pokładowy AI, pogubiła gdzieś swoje dwanaście obwodów. Aby zrobić na bilet powrotny do domu i kolejną Pangalaktycznego Gardlogrzmota, musimy poskładać ją, zanim nieprawdopodobieństwo stanie się zbyt uciążliwe. Powodzenia!



Tytuł: Starship Titanic

Producent: Simon & Schuster

WIRTUALNA ZABAWA

KOMPUTERY, KONSOLE

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ

GRY NA PC CD

NA PROSTE PYTANIE

PŁYTY AUDIO

Z DZIEDZINY GIER

co 20
osoba
wygrywa

ZADZWOŃ
I WYGRAJ

0.700 77 054

Na odsiecz Palpiemu

Balance of Power

Po prawej:
Rage w pełnej krasie.

Pojawienie się rok temu nowego X-Winga było bez wątpienia wydarzeniem ważnym i przez wielu z dawna oczekiwanym. Niestety, przez zbyt wielkie przesunięcie środka ciężkości w stronę gry sieciowej nie wszystkim gotowy produkt przypadł do gustu. By choćby częściowo to zrekompensować, LucasArts wypuścił dodatkowe misje pod wspólną nazwą Balance of Power.

ALLOR

Jako że jest to tylko rozszerzenie, a nie całkowicie nowa gra, więc do skorzystania z jego dobrodziejstw wymagana jest pełna wersja samego X-Winga. Ogranicza to niestety krąg potencjalnych odbiorców do niezbyt chyba szczęśliwych obecnych posiadaczy tegoż, bo prawdę powiedziawszy nie polecałbym raczej obecnie kupna BoP razem z XvT. I to nawet nie dlatego, że nowe kampanie są złe - jest ich po prostu zbyt mało, jak na tak duży jednorazowy wydatek.

Poniżej:
A klóz to leci na tej korwecie?

W twardym tekturowym pudełku dostajemy jeden kompakt, króciutką instrukcję opisującą zmiany w stosunku do poprzedniej wersji gry



Po prawej:
Koniec Vengeance i kampanii po stronie Przymierza.

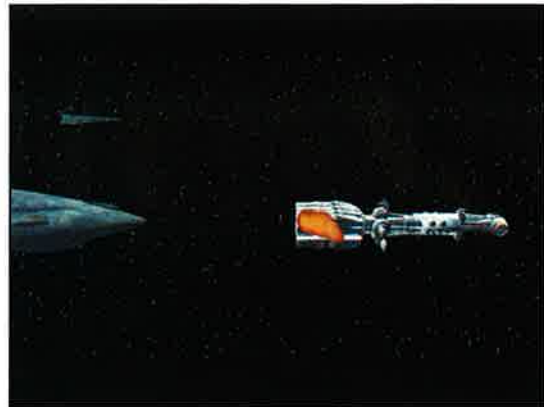


oraz kartę rejestracyjną. Program instalacyjny kopiuje co potrzeba gdzie potrzeba i już po krótkiej chwili można się w pełni cieszyć z nowego nabytku, wybierając przy uruchamianiu opcję z BoPem, co wiąże się niestety z małą zonglerką CDkami. Istnieje także możliwość grania w zwykłego TIE Fightera, który jednak zachowuje zmiany wprowadzone przez dodatek - czyli między innymi obsługę kart 3D zgodnych z Direct3D - nie wymagając przy tym dysku z kampaniami.

Co nowego w środku? Przede wszystkim na DataPadzie przybywa nowy przycisk umożliwiający wzięcie udziału w nowej, tudzież kontynuowanie wcześniej rozpoczętej, kampanii. Na każdą ze stron czeka piętnaście misji połączonych logicznie w jedną całość, z dołączonymi dodatkowo trzema wstawkami filmowymi ilustrującymi co ważniejsze momenty oraz wstępem, w postaci skądinąd znanych lecących w dal żółtych napisów. Całość batalii ma miejsce przed zniszczeniem drugiej Gwiazdy Śmierci na Outer Rimach w sektorze Airam, zamieszkiwanym przez klany drobnych przewoźników - lub szmuglerów jak ich nazywa Imperium. Tam właśnie schroniła się jedna z grup Przymierza, a Flota Imperium wysłała silną Grupę Bojową z superniszczycielem Vengeance pod admirałem Wooyou Sennem na czele. Cel Grupy jest prosty - zniszczyć jakiegokolwiek przejawy łamania prawa i wcielić sektor w skład Imperium. Zadaniem Mścicieli, bo tak nazywa się dywizjon do którego zostałeś właśnie przydzielony, jest upewnienie się, że wszystko przebiegać będzie sprawnie, bez żadnych przykrych niespodzianek ze strony Rebeliantów, a zwłaszcza mającego złą reputację dywizjonu Szelm. Możesz być pewien, że twój macierzysty niszczyciel Rage, łącznie z jedynym przydzielonym Grupie krążownikiem przechwytyującym, znajdował się będzie zawsze na najbardziej krytycznym odcinku frontu - jesteście w końcu najlepsi, a na taki tytuł trzeba cały czas ciężko pracować. Lepiej więc, byś nie zawiódł, Imperator nie będzie zadowolony z samej porażki, nie wspominając nawet o informacji o kolejnej w pełni sprawnej stoczni wypuszczającej nowe statki bojowe dla Ackbara. A przeprosin nie przyjmuje...

Jeśli natomiast służyłeś w jedynym dywizjonie razem ze Skywalkerem i Wedgem, a na koncie masz między innymi atak na pierwszą Gwiazdę Śmierci, to witaj po jasnej stronie. Zadanie nasze niezwykle trudnym

będzie, przyjdzie nam bowiem nie tylko odierać ataki podwładnych Seena, ale przede wszystkim przekonać większość Airmaczyków o słuszności naszej sprawy - bez ich pomocy stać będziemy na przegranej pozycji. Celem nadrzędnym jest jednak dla Przymierza stworzenie drugiej, po świecie Mon Calamari, stoczni, a drogą do



niego zniszczenie całej Imperialnej Grupy Bojowej, łącznie z flagowym okrętem Senna, bo bez zapewnienia sobie w tym sektorze przewagi stocznia zbyt długo nie przetrwa. Co to oznacza, nie trzeba chyba nikomu wyjaśniać, będzie ciężko, ale ze sprzymierzeńcami z Airam i B-Wingiem, naszym nowym ciężkim myśliwcem, zwyciężymy! Do dzieła panowie i niech moc będzie z wami.

Ponieważ krótkie wprowadzenie w realia mamy już za sobą, pora powiedzieć co nieco o dalszych zmianach. Przede wszystkim pojawia się parę nowych jednostek latających: łącznie z już wspomnianymi superniszczycielem i B-Wingiem jest to między innymi średni transportowiec, lekki krążownik calamaryjski, stocznia remontowa czy zmodyfikowana fregata. Wszystkie modele wyglądają jak powinny, a szczegółów im nie brakuje - na przykład wspomnianą stocznia można sobie pozwiadać od środka, a lot nad Vengeance jest, jak na tej klasy jednostkę przystało, długi i niebezpieczny.

Wielkie jednostki nareszcie potrafią się także z należytą im prędkością poruszać i pościg za wycofującą się imperialną fregatą ciężkim sprzętem trwałby wieczność, gdyby nie to, że dość szybko wchodzi w nadprzestrzeń. Ciągłe nie poprawiono jednak samego wchodzenia w nadprzestrzeń myśliwców graczy. Pomimo nowej grafiki rozmywających się gwiazd nadal czeka nas najpierw kompletne zatrzymanie się w miejscu, potem powolny obrót przerywany zazwyczaj przez strzały wroga, a dopiero później odpalenie silników, jeśli jest jeszcze co odpalić. Wkurza to o tyle, że jednostki sterowane przez komputer problemów takich nie mają. Zresztą nie jest to jedyna irytująca sprawa, wystarczy tylko popojedyńkować się z innym żywym graczem zaczynając po różnych stronach barykady. Ciekawe jakie są wyniki Rebellii z X-Wingiem gorszym od TIE Bombera, a Interceptorem grzejącym ze stu dwudziestką, nie wspominając nawet o osiągnięciach Advenceda... Uczciwie się przyznam, że nie brałem udziału w żadnych większych sieciowych pojedynkach i dopóki coś się nie zmieni, nie mam zamiaru, no chyba że w turnieju: wszyscy na tym samym

A teraz w skrócie

B-Wing

Najnowszy, zaprojektowany przez admirała Ackbara jako antidotum na wprowadzone do eskorty imperialnych konwojów fregaty, ciężki myśliwiec Przymierza. W pierwszej linii przejął miejsce zajmowane do tej pory przez Y-Winga. W grze, z parametrami nieco tylko gorszymi od X-Winga, jest odpowiednikiem Assault Gunboat: przewyższa go znacznie w opancerzeniu kabiny, ma trochę silniejsze uzbrojenie oraz minimalnie większą prędkość, ustępuje natomiast zwrotnością i przyspieszeniem. Od zastępowanego Y-Winga lepszy we wszystkim. Ciężkim jednostkom, a w rękach dobrego pilota i co słabszym myśliwcom może zależeć nieźle za skórę.



Super Star Destroyer

Wyprodukowany przez Kuat Drive Yards długi na osiem kilometrów i największy po Gwieździe Śmierci latający wytwór Imperium o sile ognia porównywalnej z flotyllą niszczycieli klasy Imperialnej. Może zabrać na pokład dwanaście dywizjonów myśliwskich i około osiemdziesięciu innych statków, do tego czterdzieści tysięcy żołnierzy wraz z uzbrojeniem i ciężkim sprzętem. Własna załoga to około trzystu tysięcy oficerów, podoficerów i marynarzy, z czego prawie dwa tysiące to strzelcy. Właściwie nie do zniszczenia w konwencjonalny sposób, ale po utracie mostka staje się, praktycznie rzecz biorąc, wrakiem.



Modified Corvette

Lepiej uzbrojona wersja zwykłej korwety, jest bardziej zwarta, ma też parę nowych stanowisk turbolaserów i wyrzutnię rakiet, co czyni ją groźnym przeciwnikiem. Lepiej nie podchodzić, bo potrafi nieźle ugryźć, a i na ataki rakietowe jest znacznie mniej wrażliwa dzięki własnej ich wyrzutni. Długość sto pięćdziesiąt trzy metry, załoga od sześćdziesięciu do stu pięćdziesięciu istot, produkowana przez Corellian Engineering Corp.



Modified Frigate

Dużo mniejsza ale znacznie lepiej do swej roli (ochrony konwojów) przystosowana wersja zwykłej fregaty. Dzięki wysiłkowi Kuat Drive Yards posiada bardzo dużą siłę ognia przy niezmiennym opancerzeniu i tarczach. O niemiłe wspomnienia ze spotkania z pewnością zadba każdy z tysiąca dwustu członków załogi, nie wspominając nawet o pilotach z dwóch dywizjonów stacjonujących na każdej tego typu jednostce. O skutecznej walce z użyciem laserów nie ma nawet co marzyć, a wyrzutnia rakiet z radością rozprawi się z napastnikami znajdującymi się poza zasięgiem dział tudzież wystrzelonymi przez nich torpedami.



MC40a Light Calamari Cruiser

Mniejsza, zwrotniejsza i szybsza wersja standardowego krążownika Calamarian. Ma około pół kilometra długości, cztery tysiące osób załogi, w tym sześćuset pięćdziesięciu żołnierzy oraz jeden dywizjon myśliwców. Siłą odpowiada mniej więcej fregacie lub Interdictorowi, czyli super groźny nie jest, ale lekceważyć go nie należy - wyrzutnie rakiet posiada i bobu zadać może, a przy tym na pewno chce.



Medium Transport

Standardowy, produkowany przez Gollofree Yards, Inc średni transportowiec. Ma sto czternaście metrów, niecałe dwadzieścia osób załogi i dość mocne jak na ten typ statku opancerzenie, z którym równać się może tylko Bulk Freighter. Ma jednak nad nim jedną zasadniczą przewagę - osiem osób załogi to strzelcy, więc bez tarcz lepiej jego zawartości nie sprawdzać.



Powyżej:
Imperialna stocznia
remontowa od środka.

sprzęcie i zero rakiet, bo tylko przy takich warunkach można sobie powalczyć jak równy z równym. Dobrze chociaż tyle, że kolejne misje kompanii są dobrze wyważone. Nie trzeba spędzać połowy czasu na walce z samonaprowadzającą się śmiercią, a i siły są mniej więcej równe, bo komputerowi piloci z żywymi równać się na szczęście (jeszcze) nie mogą. Tak przynajmniej wygląda to w Spreading the Rebellion.

Bo już całą trudność w Imperial Task Force Vengeeance polega li tylko na odpowiednio szybkim rozwaleniu chmar Rebeliantów - ciekawe tylko skąd oni wzięli aż tyle maszyn? A przy bardziej wyrównanych jednostkach, jak to ma miejsce chociażby w fabularnym Star Warsie, do tak dziwnych sytuacji by nie dochodziło. Ciekawe czy LucasArts zdecyduje się kiedyś przerwać tę spiralę nonsensu rozpoczętą wraz z TIE Advancedem w pierwszej wersji TIE Fightera, nie wspominając już nawet o Defenderze czy Missile Gunboatcie. W każdym razie nie tracę nadziei...

Jako małe podsumowanie powiem tylko jedno - jeśli jesteś wielkim fanem, to i tak zapewne Balance of Power kupisz, zwłaszcza gdy na półce stoi już X-Wing vs. TIE Fighter, a ja zbiorę przy okazji bity za zbyt niską ocenę. Lecz w porównaniu do innych tak zwanych "kosmicznych symulatorów", które ostatnio ujrzely światło dzienne, ten się już zbyt dobrze nie prezentuje. Zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę jego nastawienie na grę sieciową, nawet pomimo kampanii, której jednak się samemu na hardzie nie przejdzie, choćby nie wiem co, no i sporą cenę, co w naszych realiach na plus zaliczyć się raczej nie da. Dlatego też średnio wychodzi mi tak siedem na dziesięć, chociaż to i tak (prawdę powiedziawszy) za dużo, jeśli trzeba na raz kupić dwa pudełka albo nie ma się możliwości polatania z innymi - te parę dni zabawy nie jest tego chyba niestety warte. Co innego, gdyby tak wyglądała pierwsza wersja...

Plusy:

- w końcu kampania
- dodatkowo jeszcze osiem luźnych misji
- parę nowych jednostek
- wykorzystuje akceleratory 3D

Minusy:

- samemu przechodzi się całość w trzy dni
- niezbyt wyważone osiągi jednostek
- grafika jest już tylko dobra
- najwyższy poziom trudności tylko dla sieciowych maniaków

Ocena:

7

		Producent: Lucas Arts
Wymagania: pełna wersja X-Wing vs. TIE Fighter	Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766	
Internet: http://www.lucasarts.com		

Piłka kopana

Actua Soccer II

Odbywający się w bieżącym roku we Francji World Cup gwarantuje pojawienie się na rynku kilku nowych gier z bardziej lub mniej taktową piłką na pierwszym planie i pucharem stanowiącym główne jej tło. Gra linowa zapchnął jednak to niewątpliwie istotne wydarzenie do roli jednej li tylko z szeregu opcji rozgrywki dostępnych w menu, przez co Actua wydaje się nieco nie na czasie, ale ma za to szansę pożyć dłużej niż jeden sezon.

MCDRIVE

Anglicy bardzo solidnie zabrali się za kontynuację pierwszego Soccera. Przede wszystkim na stanowisku doradcy do spraw futbolu zatrudnili kapitana

swojej narodowej jedenastki, Alana Shearera. Do tego doszedł napastnik Liverpoolu Michael Owen, który z poprzyczepianymi do ciała czujnikami posłużył jako model przy Motion Capture. Już te dwie postacie mogłyby właściwie zagwarantować wysoki poziom samej gry, gdyż nie wierzę, by Shearer chciał swoją osobą firmować jakiegokolwiek gniota. Ale wysoki realizm spotkań wymaga jeszcze jednego - prócz dwudziestu gości biegających za piłką, dwóch starających się ją złapać i trzech pilnujących całości - czynnika (zresztą nad realizmem tych biegających czuwało już przecież przynajmniej dwóch znających się na rzeczy), mianowicie: fachowy komentarz, zawodowo uprawiany u nas na przykład przez Dariusza Szpakowskiego, którego głos na czas monitorowych spotkań przyjdzie zamienić na Barryego Daviesa i Trevora Brookinga.

Obydwa nieźle się wczuli w swoje role, chociaż "dzięki" ograniczonej pojemności CDka zasób ich słownictwa nie jest niestety nie ograniczony i po dniu - dwóch grania znaczną ich część zna się już na pamięć. Tym bardziej, iż słuszną część dostępnego miejsca poszła na nagrania personaliów każdego z zawodników - należą się zresztą za to duże brawa, bo nawet nazwiska naszych da się zrozumieć, a nie wszystkie należą przecież do najprostszych w wymowie.



Po prawej: Śnieg, nie Śnieg strzelić trzeba



Komentarz, jak przy transmisji, jest zawsze aktualny, wiadomo kto kopie piłkę, a zdarzające się przy braku

ciekawych zdarzeń głębsze dyskusje między obydwoma komentatorami jeszcze bardziej powiększają złudzenie prawdziwego spotkania piłkarskiego. Przy czym, co warto zauważyć, wszystkie pogaduszki nagrane zostały bardzo dokładnie i ze zrozumieniem dywagacji na tematy ogólne, tudzież szczegółowego omówienia bramek większych problemów być nie powinno.

Elementem znakomitej oprawy jest także wygląd pola walki, którym za każdym razem jest jeden z dwudziestu czterech stadionów oraz zmienna aura: padający deszcz, śnieg, na którym zostawiane są ślady czy mgła, a dodatkowo kopać można zarówno w świetle słonecznym, jak i sztucznym - z czterech wież z reflektorami. Kibice są wprawdzie nadal dwuwymiarową teksturą, ale za to cała reszta ma już także



dotaną głębię, a dzięki poświęceniu Owena zawodnicy poruszają się płynnie i naturalnie, pomimo zdarzających się niestety przeskoków, jeśli komentatorzy wpadli właśnie na nowy pomysł i trzeba go "dociągnąć" z kompaktu. Ma to niestety miejsce nawet przy pełnej instalacji i w niektórych sytuacjach jest bardzo denerwujące - aczkolwiek przy szybkich czytelnikach problem znika, dziwi tylko trochę ustalenie minimalnej jego prędkości na x2, skoro na x4 takie buraczki nadal zdarzają się dość często.

Wracając jednak do zawodników, należy tylko wyrazić żal, iż jedynie najważniejsi z nich mogą się poszczycić "własną twarzą", tudzież fryzurą. Cóż, srebrny krążek z gumy nie jest, z czym twórcy liczyć się muszą, a tutaj akurat kompromis między komentatorami a zawodnikami ustalony został i tak nie najgorzej. A tak na marginesie, bez akceleratora gra chodzi równie płynnie, niedostatki widać jedynie w wyglądzie zawodników z bliska, aczkolwiek różnica zbyt wielka nie jest - można to przeboleć.





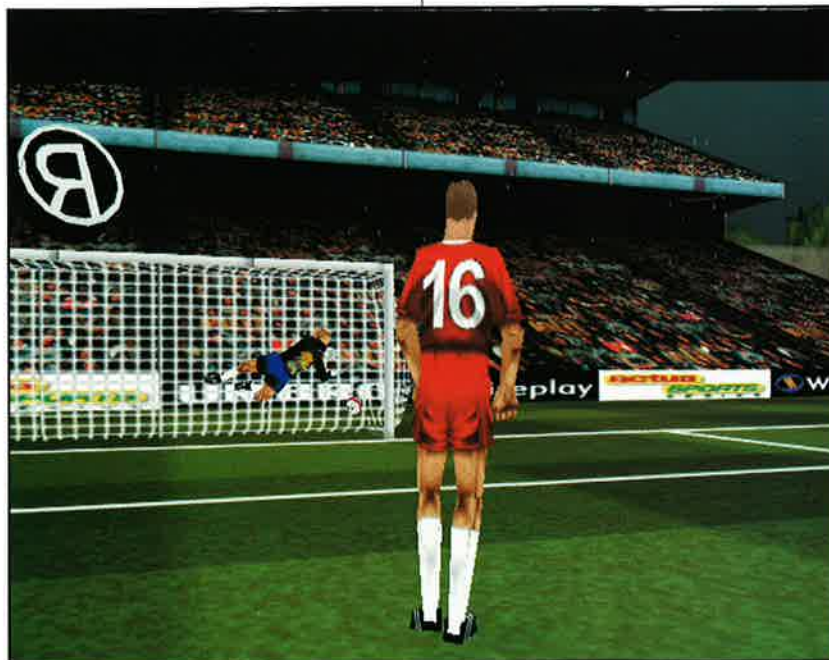
Akcję na murawie oglądać można z jednej z dziesięciu kamer, w tym tych redukujących wszystkie bajery do prostego widoku z góry, znanego chociażby z Sensible Soccer'a. Pozostałe to już jednak pełne 3D, łącznie ze standardowym widokiem przez obiektyw swobodnie poruszającej się kamery, która zachowuje się na szczęście w pełni przewidywalnie, ukazując w dodatku to, co w danej chwili najważniejsze. Osobną sprawą są powtórki strzelonych goli: w takim wypadku akcję podziwia się z kilku różnych ujęć, z dodatkowo zaznaczanym na parę z nich torem lotu piłki, jej szybkością czy odległością od bramki. Powtórkę można oczywiście włączyć w dowolnym momencie, co umożliwia prześledzenie także mniej udanych akcji, z tym że czas takiej retrospekcji ograniczony jest do jakichś piętnastu sekund.

Po dokładnych oględzinach z zewnątrz, przyszedł w końcu czas na przyjrzenie się samej grze. We wstępie wspominałem o tym,



iz puchar jest tylko jedną z opcji prowadzenia rozgrywki. Otóż dochodzą do niego przede wszystkim rozgrywki ligowe drużyn narodowych oraz scenariusze i pojedynczy mecz. O ile w tym ostatnim nie ma niczego przełomowego, no może poza ograniczeniem czasu całego meczu do maksymalnie dwudziestu minut (co dotyczy zresztą wszystkich trybów zabawy i do zalet raczej nie należy), to już scenariusze są czymś względnie nowym i stanowić mogą niezłe wyzwanie: trzeba na przykład przez dwadzieścia minut drugiej połowy wygrać mecz rozpoczynając od stanu 1:0 i rzutu różnego - przeciwnik jest oczywiście lepszy pod każdym względem. Innym wyzwaniem jest też bez wątpienia sama liga, czy puchar z sześciu dziesięcioma czterema drużynami biorącymi udział w każdej z tych rozgrywek. Na potrzeby ligi pogrupowano je zresztą w cztery, raczej wyrównane pod względem siły członków, "dywizje".

Samo kopanie ma jednak jedną dość istotną wadę. Otóż sędzia kończy mecz nie zważając na sytuację na boisku, nawet jeśli piłka właśnie leci do siatki obok nóg bramkarza. Oj, przydałoby się jakieś wycucie sytuacji. A skoro już jesteśmy przy sędziach - jest ich parę, a każdy inaczej reaguje na faule. Może nawet dojść do sytuacji, gdzie każde przejście piłki kończy się łączącym na murawie zawodnikiem, a mimo to gwizdka nie usłyszymy. Dobrze, iż przy pojedynczych meczach można sobie jeszcze pana w czarnym



ubranku wybrać, ale w lidze czy pucharze liczy się już tylko ten ulotny łut szczęścia. Reszta, prócz nieszczęsnego braku taktu u czarnej eminencji, jest bardzo przyjemna. Sterowanie łatwe, chociaż wymaga czterech klawiszy (nie licząc kierunkowych) - a jeszcze lepiej joya lub pada z taką ilością przycisków, a do tego można



Poniżej z lewej: Marzenie każdego kopacza piłki...

grać nawet w czterech na jednym komputerze - oczywiście z dwoma padami i dobrej klawiaturze dla pozostałej dwójki. Gra sieciowa jest także jak najbardziej dostępna przy wykorzystaniu standardowych mechanizmów DirectX'a, ale niestety nie jest dostępne dwudziestoosobowe szaleństwo znane z najnowszej FIFy, od której w ogóle ta gra jest mniej rozbudowana.

Plusy:

- dobry komentarz zawodowych dziennikarzy sportowych
- można grać nawet w czterech na jednej maszynie
- grafika ładna i płynna nawet bez akceleratora
- niezbyt skomplikowane sterowanie

Minusy:

- zdarzające się przeskokki przy doczytywaniu sampli w czasie gry
- maksimum dwadzieścia minut meczu
- sędzia kończy grę nie zważając na sytuację na boisku

Ocena:

7

Skoro już doszliśmy do porównań, to nadszedł czas i na małe podsumowanie. Nie będę ukrywał, że po ostatniej piłce Electronic Arts, Actua Soccer 2 już nie imponuje, choć mimo to należy do ścisłej czołówki. Gra się równie fajnie, a o to przecież głównie chodzi, a że nie ma super tajnych ciosów podobnych do Mortal Kombata? Cóż, nie dla wszystkich musi to być wadą, choć zdaje sobie sprawę, iż dla prawdziwych maniaków liczy się tylko najwyższa jakoś przy równie imponującej wielkości. A tego ostatniego trochę produkcji Gremlina brakuje - bo co lepsze uderzenia wybierane są losowo - i stąd jednopunktowa przewaga FIFy. Mimo to tytuł warty polecenia.

ACTIA		Producent: Gremlin Interactive
Wymagania: Pentium 75, 16MB RAM, CDx2, Win 95, DirectX 5		Dystrybutor: Gremlin Interactive tel. (0044) 1142753423
Internet: http://www.gremlin.co.uk		
INFO		



przeniosą nas w "polskie piekielko", co wbrew pozorom jest bardzo emocjonujące i stanowi prawdziwe wyzwanie dla krajowego fana.

Nowa "Liga" została tym razem wydana na kompakcie, dzięki czemu pozbawieni zostaliśmy wątpliwej przyjemności instalowania i zabawy z dyskietkami, w zamian uzyskując całkiem pokaźną paletę animacji i filmowych fragmentów krajowych spotkań piłkarskich. Podstawowe zastrzeżenia, które miałem co do poprzedniej wersji "Ligi", czyli niezwykle statyczne mecze (które są bądź co bądź ukoronowaniem naszej pracy), zostały obecnie poprawione. Poprzednio ograniczono się jedynie do kilku linijek tekstu będącego

Swojskie Klimaty

Liga Polska Manager '98

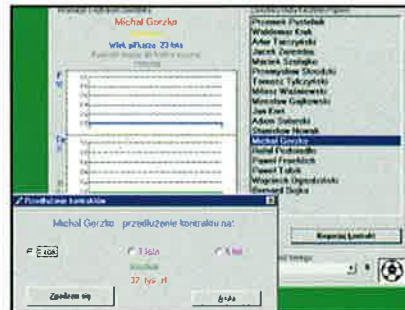


drabiny piłkarskiej. Zdaje się, że największą zaletą LPM'98 jest właśnie umożliwienie graczom zabawę na polskiej scenie piłkarskiej, z uwzględnieniem krajowych realiów.

W połowie ubiegłego roku mieliśmy okazję przedstawić polskiego menadżera piłkarskiego zatytułowanego Liga Polska'97. Program, mimo, że dość ciekawy opcjonalnie, nie zachęcał do zabawy z powodu słabutkiej grafiki i dźwięków, które występowały w śladowych ilościach. Najnowszy wypust Mgroup zatytułowany oczywiście Liga Polska Manager'98 został znacznie poprawiony w stosunku do pierwowzoru, dzięki czemu gra nabiera impetu, a rozgrywki stają się wreszcie odpowiednio emocjonujące.



Oczywiście nie można porównać LPM'98 do takich menadżerowych tytanów jak FIFA Soccer Manager czy najnowszy Premier Manager, gdzie maksymalnie dopracowany wizualnie projekt oszałamia również olbrzymią bazą opcji, a na dodatek świetnie zrealizowanymi symulacjami meczu. Jednak wspomniane programy na pewno nie

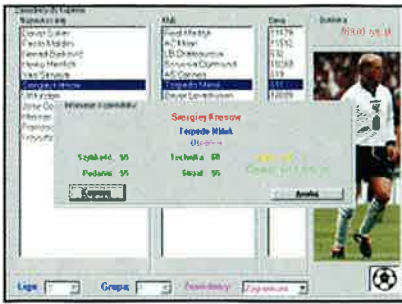


komentarzem spotkania. Obecnie w kulminacyjnych momentach meczu na ekranie pojawiają się fragmenty nagrań filmowych. W zależności od naszych upodobań, możemy sobie w panelu opcji określić, czy filmiki mają pojawiać się jedynie w przełomowych chwilach meczu, czy sekwencyjnie w ciągu całego spotkania.

INQUISITOR

LPM'98 daje nam możliwość uczestniczenia w kilku systemach rozgrywek. Poprzez Ligę Polski (rozgrywki ligowe prowadzą do wyłonienia Mistrza Polski) i Puchar Polski, Puchar Europy aż do Pucharu Zdobywców Pucharów i Pucharu UEFA, możemy wkroczyć z ulubioną drużyną na wszystkie szczeble krajowej, jak i europejskiej





Warto również zwrócić uwagę, że program został nareszcie fachowo udźwiękowiony. Podczas uruchamiania poszczególnych paneli opcji, usłyszymy tematyczne, ciekawe motywy muzyczne nagrane w formacie MIDI. Oczywiście są to tylko dodatki (które wpływają jednak na komfort gry) do "trzonu" menedżera, którym są dziesiątki tabelki...

Na podstawowym pulpicie programu znajduje się dziesięć ikon, dzięki którym dokonamy wszelkich menedżerskich działań. MECZ oraz MECZ TOWARZYSKI nie wymagają chyba komentarza, TRANSFERY ZAWODNIKÓW umożliwiają zakupienie zawodników z drużyn krajowych (wszystkie trzy ligi) oraz zagranicznych, wystawionych na sprzedaż przez ich macierzyste kluby. BIURO to oczywiście twoja "dyspozytornia". Najważniejszą jego część zajmuje okno z listą najważniejszych wydarzeń (wyniki spotkań, podpisane kontrakty, zakupiony sprzęt, itd.). Dodatkowo wyświetlana jest informacja o stanie kasy, kwocie zadłużenia w bankach oraz aktualnej dacie. Możemy tu również zajrzeć w wypadku, gdy jakiś klub wystawi swojego zawodnika na sprzedaż. W BIURZE znajdują się także inne bardzo ważne opcje. Składają się na nie: Terminarz, Premie i wyjazdy, Reklamy, Stadion oraz Szpital. Pulpity są czytelne, dobrze zaprojektowane, niektórym towarzyszy animacja, którą w wypadku słabszych komputerów można wyłączyć. Oczywiście w każdym z katalogów wykonamy szereg niezbędnych operacji, które przybliżą nas do kolejnego zwycięstwa, np. w "Premiach i wyjazdach" zdecydujemy się na środek transportu naszych zawodników w wypadku meczu na wyjeździe (autokar, samolot), jak i miejsca ich zakwaterowania (hotel I, II, III klasy), co ma znaczenie dla formy piłkarzy, a co za tym idzie - wpływa na wynik meczu.

Oczywiście zawarcie lub przedłużenie kontraktów, przygotowanie stadionu itd. wymaga olbrzymich inwestycji. Niekiedy wpływają na przychody z meczów są nie wystarczające, co nieodwołalnie prowadzi do odwiedzin w BANKU. Na ekranie symbolizującym tę instytucję możemy zdecydować się na określony kredyt (na liście znajduje się kilkanaście banków oferujących nieco odmienne formy pożyczki i ich warunków). Jeżeli nasz zespół ma słabą pozycję, bank może nie zgodzić się

Plusy:

- Kompletnie, rzetelnie opracowane dane
- Ciekawe materiały filmowe
- Duża ilość dostępnych rozgrywek
- Edytor gry

Minusy:

- Przeciętny wygląd okien i paneli gry

Ocena:



na proponowaną kwotę pożyczki, a niekiedy w ogóle odmówić pomocy. Wizyty w banku nie byłoby jednak, gdybyśmy nie zajęli się najpierw naszym zespołem. SKŁAD DRUŻYNY umożliwia wybranie jednego z zespołów w dowolnej lidze. Tutaj również zapoznamy się z poszczególnymi zawodnikami, przygotujemy ich trening, określimy możliwości obserwując pięć podstawowych, charakteryzujących piłkarza parametrów (forma, technika, szybkość, podanie, strzał). Należy również ustalić taktykę zespołu na najbliższe spotkanie (można ją zmieniać w trakcie meczu), zdecydujemy się na określone ustawienie (np. 1-3-3-4), dowiemy się także, kto jest królem strzelców po dotychczasowej kolejce. Dokładnych danych o spotkaniach, które już odbyliśmy należy szukać w TABELI. Na koniec możemy także wpisać własne uwagi lub komentarz do specjalnego notesu.

Liga Polska '98 umożliwia nam rozgrywki w trzech sezonach (do 97/98) oferując jednocześnie pełny, aktualny zestaw danych. Dość ważną zaletą programu jest także edytor umożliwiający ciekawe modyfikacje "Ligi". Mimo, że graficznie produkt ten nadal nie stoi na najwyższym poziomie (raczej ubogie, "windosowe" okienka), ma w zamian bogatą ofertę opcji i rzetelnie opracowaną stronę merytoryczną. Dla zwolenników menedżerów piłkarskich będzie to obowiązkowa pozycja w ich kolekcji, która pozwoli wreszcie odpuścić od kolejnych "Word Cup" na rzecz swojskich Mistrzostw Polski.

REAH

**ODWOŁANO
prima aprilis
1 kwietnia 1998
to
ODLOT
na
REAH**



	Producent: Migroup
Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2. Dos/Win 95	Dystrybutor: MarkSoft Tel (022) 663 93 90
Internet: http://www.marksoft.com.pl	



Uwaga: Gra zawiera 6 płyt CD! Dostępna od 1 kwietnia we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (017) 8522 707 <http://www.lkavalon.com>

LK AVALON

Sprzęt udostępniła firma TCH SYSTEMS
tel. (0-22) 646-00-33



Na zakręcie

Andretti Racing

W grudniu '96 z wypiekami na twarzach zasiadliśmy do rajdu, który zaszerwował nam koncern Sierry. Mowa oczywiście o Nascar Racing 2. Co ciekawe, mimo że gierka była całkiem porządna, przeszła jakoś tak bez szczególnego echa i zbytniego rozgłosu. W każdym razie gorące wyścigi potężnych wozów, tak odmienne od specyfiki jazdy w F1, mają swoje wierne grono wielbicieli. Na rynku pojawia się obecnie mnóstwo gier samochodowych (właściwie nowy tytuł zjeżdża z taśmy niemal co miesiąc). W tym kotle, gdzie gotują się już takie odlotowe przeboje jak TOCA, Test Drive4 czy nowy Screamer, znacznie mniej jest tytułów, które pozwolą zasiąść za kółkiem również fanom F1. Na tapecie mamy obecnie jedynie F1 Racing (zeszłoroczny F1 '97 czy Grand Prix 2 nie są już tak świeże). Dlaczego o tym piszę? Ano dlatego, że w tej właśnie chwili dostałem do rąk gierkę, gdzie możemy zasiąść za sterami F1, jak również spróbować swych sił w pojazdach ścigających się zazwyczaj w Nascar Racing...

JOSIF

Swoiste Wash&Go zaproponowali nam specjaliści z EA Sports. Być może ktoś miał okazję zetknąć się już z wcześniejszą, niezbyt udaną wersją Andretti Racing. Jeżeli tak, to musicie wiedzieć, że od swoich poprzedników nowe Andretti różni się przede wszystkim świetnym, wspomaganym mocą 3Dfx obrazem, jak również dawką stuprocentowej grywalności, której wcześniej jakoś nie udało się zaimplementować. Co by nie mówić, dość nietypowe rozwiązanie, jakim jest umieszczenie w jednej grze dwóch odmiennych rodzajów pojazdów, zaowocowało skonstruowaniem całkiem dobrej gry, o czym przekonałem się po kilku nocach testów zakończonych totalnym zjazdem do boksu.

Nazwa gry nie jest przypadkowa. Andretti to nazwisko trzech braci zaliczających się do czołówki kierowców Indy Car (np. Michael



Andretti ma tu na swoim koncie 36 zwycięstw). Co ciekawe, braciszkiwie zasiadają również za sterami F1 (Mario Andretti w 1978 zdobył tytuł F1 World Champion). Jeżeli chcecie dowiedzieć się, jaka jest ich recepta na sukces,

będziecie mogli obejrzeć sobie umieszczone na płytce wywiady z każdym z braci, przeprowadzone przez reporterów EA.

W grze dostępne są dwa tryby prowadzenia wyścigu. Exhibition Race umożliwia wybór jednej z 16 tras, które oczywiście są dokładnym odwzorowaniem torów będących zazwyczaj miejscem wyścigów w Indy Car czy F1. Obejrzyjcie sobie trójwymiarowy schemat, przejrzyjcie dane odnośnie każdego z torów. Jeżeli wolicie mistrzostwa, zajrzyjcie do Begin Career. Po wyścigu kwalifikacyjnym będziecie mogli zetrzeć się na trasie z czołową kierowców Indy Car. Na uwagę zasługuje fakt, że wyścigi są zrealizowane tak, że przypominają raczej relację telewizyjną. Nie chodzi mi o sam wyścig, tylko o filmowe przerywniki pomiędzy kolejnymi etapami turnieju. Oprócz standardowych statystyk (punktacji) możemy wysłuchać relacji zawodowych prezenterów Indy Car, którzy podgrzeją atmosferę komentując dotychczasowy przebieg wyścigu.



warto wsiadać. Po prostu bardzo dokładnie odwzorowano możliwości i różnice w jeździe pomiędzy tak odmiennymi konstrukcjami, za co autorom gloria i chwała (tadammm!). Jednak od razu wylejmy im kubek zimnej wody na głowę za kilka baboli. Przede wszystkim F1 zachowuje się na trasie aż nazbyt perfekcyjnie. Realizm kończy się jednak w momencie, gdy bolid jadący wcześniej z prędkością 300 km na godzinę, w sekundę staje w miejscu. Zastrzeżenie może budzić również dość sztywne, nienaturalne



Sam wybór maszyny ogranicza się do kliknięcia na bolid F1 lub wóz sportowy. Niestety są to pojedyncze modele, a już najdziwniejsze jest to, że nie znajdziemy żadnych danych technicznych pojazdów. Panel opcji jest dość skromny, umożliwiając jedynie podstawowe modyfikacje. Dopuszczalne zmiany to trzystopniowa skala uszkodzeń, obsługa skrzyni biegów (automatyczna lub manualna), a także dość ciekawy panel umożliwiający zmianę, poprawienie wytrzymałości spojlerów, zderzaków (w wypadku wozów sportowych), kół itd. Nie jest tego zbyt wiele, co przemawia raczej na niekorzyść gry, mimo jej świetnego wyglądu. Kilka ciepłych słów można natomiast powiedzieć o sposobie prowadzenia pojazdów. Jeżeli zabierzecie się za F1, po czym przesiądziecie się do samochodu, poczujecie, jakby ktoś wpakował Was do traktora. Nie dość, że wielki, ryczący wóz wlecze się niby ciągnik z Ursusa, to na dodatek przyspieszenie ma jak schodzona Syrena 104. Taka mniej więcej przepaść dzieli możliwości bolidu od "normalnego" samochodu, co nie znaczy wcale, że ten drugi jest w wrakim, do którego nie

zachowanie pojazdów (np. na zakrętach), a ponieważ w panelu opcji nie ma odpowiednich narzędzi, interesujących nas parametrów nie możemy nijak zmienić. Na szczęście są to potknięcia, które nie przesądzą o wartości gry, w którą zagracie zapewne z przyjemnością. Wspomnę jeszcze tylko o trybie multiplayer, który umożliwia pojedynek ośmiu osób w sieci, jak również zderzenie kilku osobników przez modem, w Internecie. Andretti jest na pewno ciekawą grą, dopracowaną graficznie, okraszona fajniutkimi dźwiękami i grywalną. Mimo wszystko polecałbym raczej konkretniejsze, nieco bardziej dopracowane projekty (ot, choćby Test Drive 4), a na zakup Andretti namawiałbym osoby za wszelką cenę pragnące mieć całą kolekcję wyścigowych rzeźni...

Plusy:

- możliwość wyboru pomiędzy F1 a samochodem sportowym
- dopracowane wozy i ciekawe trasy
- interesująca oprawa dźwiękowa

Minusy:

- po jednym modelu bolidu i samochodu
- sztuczne zachowywanie się pojazdów
- skromny panel opcji i modyfikacji wozów

Ocena:

7

	Producent: EA Sports
	Wymagania: P-100, 16MB RAM, CDx2, Windows 95
Internet: http://www.easports.com	Dystrybutor: IPS (tel.(022) 6422766)

Podbijanie Rzymu

The Great Battles of Hannibal

W pierwszej połowie ubiegłego roku opisywaliśmy na naszych łamach pierwszą z serii Wielkie Bitwy, grę traktującą o podbojach Aleksandra Wielkiego. Wprowadzie na część następną trzeba było czekać dość długo, ale za to otwiera ona perspektywę włączenia w skład Kartaginy półwyspu apenińskiego.

ALLOR



Po prawej:
Jezioro, trawy, drzewa i atakujący barbarzyńcy

poprzedniej można ją bowiem rozegrać tylko po jednej stronie i ponownie składa się ona ze wszystkich dostępnych pojedynczo bitew plus opcje zarządzania prowincjami. Te ostatnie są niestety ograniczone do przesyłania kontyngentów wojskowych w celu zapobieżenia buntom mieszkańców - żadnego ustalania podatków czy choćby rekrutowania nowych wojów. Nawet straty poniesione w danej bitwie nie wpływają na liczebność armii w następnej batalii, a stłumienie ewentualnej rewolty polega na wciśnięciu przycisku... Pod tym względem nawet stareńki Centurion był znacznie lepszy.

Same potyczki opracowano na szczęście dość dokładnie, odnosi się zresztą wrażenie, iż to na nich skupiono całą uwagę, kampanię dodając jakby od niechcenia. Nie ma już ograniczenia do jednej strony, a sprawdzenie siły dobrze dowodzonego legionu leży w zasięgu ruchu myślą. Aczkolwiek zmiany w porównaniu do Aleksandra są bardzo niewielkie - doszła tylko opcja cofania - to dla nie znających części poprzedniej warto zarysować w tym miejscu ogólne prawa rządzące polem bitwy. Tak więc podstawą armii są grupy wojsk z przydzielonym wodzem, a bitwa składa się z pewnej, czasami nawet nie limitowanej, liczby tur. Faza dowodzenia przekazywana jest w trakcie tury następnym dowódcą w kolejności wyznaczanej przez ich inicjatywę, i w tym czasie mogą oni wydać pewną ściśle ograniczoną liczbę rozkazów - oddział przyjmujący rozkaz musi się jednak znajdować w zasięgu głosu dowódcy. Przy większych manewrach pomagają opcje ruchu całością oddanych dowódcy pod komendę sił oraz zmasowanego ataku. Walczące lub poruszające się jednostki rozluźniają niestety szyki, co jest często znacznie groźniejsze od bezpośrednich strat, ale taki nawet całkowicie rozformowany oddział można jeszcze przywołać do porządku.

Przy rozstrzygnięciu samej walki ważne jest zarówno usytuowanie względem nieprzyjaciela - ataki z flanki czy z tyłu powodują dużo większe straty - jak i umiejętności wojów plus zwartość szyku. Bitwy przebiegają więc w miarę realistycznie, uwzględniono zresztą nawet takie manewry jak automatyczny pościg kawalerii za

rozbitym wrogiem. Trzeba się natomiast przyzwyczaić do metody rozstrzygnięcia bitwy przez podliczanie punktów, dzięki czemu nie raz przyjdzie wygrać ostatnimi słuchającymi jeszcze rozkazów oddziałami i to mimo przynajmniej przewagi wroga.

Walka z blaszanym przeciwnikiem nie wyczerpuje jednakże wszystkich możliwości programu - dostępna jest opcja gry dla dwóch osób na dwóch maszynach połączonych przez Internet, Novella lub modem, do czego bez problemu wystarczy jeden kompakt, a i sama gra podola nawet dwóm osobnikom siedzącym przy jednej klawiaturze. Dzięki temu można sobie odpuścić mierną kampanię, traktując tytuł jako znacznie ulepszoną planszową grę wojenną umożliwiającą dodatkowo rozgrywkę w pojedynkę - aczkolwiek na rozegranie wszystkich bitew wystarczy dwa dni, no góra cztery przy dodatkowej zmianie stron, a później zostaje jedynie znaleźć sobie kumpla, który będzie chciał z nami pograć w tę grę.

Tylko przy takim zresztą nastawieniu Wielkie Bitwy Hannibala warto kupić, bo jeśli ktoś przygotowuje się na kampanie, to srogi zawód zapewniony. Stąd też i niezbyt wysoka nota, mimo poprawnej symulacji pola walki, ale od gier komputerowych można chyba wymagać nieco więcej niż od planszowych odpowiedników, a tutaj tego niestety nie widać.

Powyżej:
Góry, rzeczki, śnieg oraz trupy...

U dotu:
To w tych bitwach przyjdzie pobawić się w rzeźnika.

Plusy:

- angielski help z dokładnym rysunkiem historycznym
- sposób wydawania rozkazów
- w miarę dokładna polska instrukcja
- gra w sieci nie wymaga dodatkowych kopii

Minusy:

- beznadziejna kampania
- powolność
- błędy w interfejsie
- iluzoryczne zwycięstwa
- "polskawy" język instrukcji

Ocena:

6

Wielkie Bitwy Hannibala to przede wszystkim jedenastce zbrojnych starć z lat 255 p.n.e. - 190 p.n.e., w rejonie Morza Śródziemnego. Tytułowy wódz brał przy tym udział

tylko w czterech z nich (choć w grze umieszczono go jeszcze na czele wojsk walczących pod Magnezją), dokładnie takiej samej liczbie, co największy jego przeciwnik - Scypio Afrykański. Gra mogłaby więc równie dobrze wziąć tytuł i od jego imienia, tym bardziej, że dwie ostatnie potyczki mają miejsce po Zame, a więc i utracie przez Kartaginę pozycji liczącego się mocarstwa, ilustrując za to wschodzącą potęgę Rzymian...

Są to jednak tylko szczegóły, nie dla wszystkich w dodatku interesujące. W końcu nazwa jest czysto umowna, za to, choćby częściowo, usprawiedliwia kampanię. Wzorem części



U-ACTION		Producent: Interactive Magic
Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95		Dystrybutor: Marssoft tel. (022) 6639390
Internet: http://www.imagicgames.co.uk		

Latające złote korpusy

Flying Corps Gold

O nowych wersjach starszych gier pisaliśmy już nie raz i nie dwa; autorzy dość chętnie bowiem "odświeżają" stare ale jare programy. Polega to głównie na retuszu grafiki i dodaniu możliwości współpracy z 3Dfx. Z jednej strony jest to korzystne dla gracza, ponieważ po takim "face-liftingu" wiele gier odświeżania nam zupełnie nowe oblicze. Z drugiej - gracz zmuszony jest często do nabywania w sumie dwóch gier (oryginał + "improved version") i to za wcale niemałą kasę. No ale cóż - przecież przymusu nie ma, kto chce - ten kupi. Z myślą o takich osobnikach postanowiłem zmierzyć się z wersją "GOLD" w miarę nowej gry, a mianowicie "Flying Corps". Nie będzie tym razem wprowadzenia historycznego w realia i dokładnego omówienia gry (chętnych odsyłamy do archiwalnych CDA) - będę pisał tylko o tym, co jest w tej grze nowe.

YASIU

Dla "najświeższych" posiadaczy komputerów jedynie krótkie wyjaśnienie: FC to niezbyt stary symulator walki myśliwców z czasu I wojny światowej. Chyba wszyscy pamiętają, jaki huk propagandowy towarzyszył jego ukazaniu się na początku ubiegłego roku. Zachwyty nad grafiką, realizmem, wymaganiami itp. Oczywiście były one całkowicie słuszne. Flying Corps w owym czasie wyglądał najlepiej z całego grona symulatorów starych maszyn. Zresztą przez 12 ostatnich miesięcy sytuacja nie zmieniła się tu ani o jotę (ale wynikało to raczej z praktycznie zerowej ilości symulatorów lotu rozgrywających się w "pierwszowojennych" realiach). Tym niemniej twórcy FC przez ten czas nie spoczywali na laurach!

Po pierwsze zajęto się grafiką... Coraz bardziej natarczywa obecność akceleratorów grafiki w naszych komputerach sprawiła, że Empire Interactive wyciągnął jedynie słuszne wnioski. I



Powyżej:
Dwupłatowce mają jakiś nieprzemijający urok...

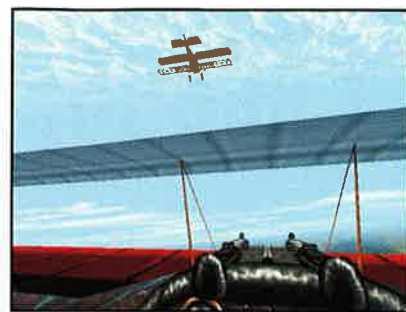
takim oto sposobem wersja GOLD została wzbogacona w obsługę kart wspomagających tworzenie grafiki 3D (takich jak 3DFX, Rendition Verite, Power VR, Rage II, Matrox Mystique 220, Millennium 2). I już dzięki temu zasługuje na swoje nowe miano (GOLD), ponieważ rzeczywiście widać tu wyraźny postęp: grafika wersji obecnej i pierwotnej jest wręcz nieporównywalna. A warto jeszcze dodać, że poprawiono i wzbogacono tekstury oraz dodano



Po prawej u dołu:
Za takim kokpitem człowiek znowu czuje się ptakiem w przestworzach.

nowe obiekty, uzyskując znacznie większe uczucie realizmu wykreowanego świata. Dlatego nieraz włączałem tę grę po prostu po to, żeby polatać i ponapawać się świetnymi widoczkami, nie przejmując się zadaniami bojowymi i śmigającymi wokół maszynami. Tak nawiasem: w grze jest 7 typów maszyn - przybył jeden samolot: Fokker D-VII.

Urozmaicono też misje. Mamy w nich np. okazję zmierzyć się samodzielnie z 18 maszynami; ciekawa jest potyczka największych pilotów każdej ze stron. Oczywiście są tu też kampanie (cztery). Zabawa jest zapewniona na wiele



godzin. Dla tych, którzy znają już na pamięć scenariusze z pierwotnej wersji gry, proponuję zawarty na CD edytor. Za jego pomocą można tworzyć zarówno pojedyncze misje, jak i całe kampanie. Przy edycji tych pierwszych zabawa jest właściwie banalna, dopiero przy kampanii możemy zmusić program by dał z siebie wszystko. A potrafi całkiem sporo: możemy określić, kto kiedy wygrywa (na froncie), wprowadzić wszelkie teksty i informacje pojawiające się podczas walki, stworzyć eskadry



gracza, pomalować własnoręcznie wszystkie samoloty, stworzyć pilotów i zdecydować o ich umiejętnościach, określić pogodę, no i oczywiście zaprojektować różnego rodzaju spotkania, bitwy, potyczki itp. Edytor jest dość rozbudowany, ale dzięki helpowi, który gładko przeprowadzi nas przez proces tworzenia misji, kampanii i wszystkich dodatkowych funkcji, nie powinniście tu mieć większych problemów.

A jeśli i tego jeszcze Wam mało, to oczywiście można skorzystać z trybu Multiplayer. Prawdę powiedziawszy, to FC jest dla mnie grą PRZEDE WSZYSTKIM multiplayerową, wszelkie solowe misje i kampanie traktuję jako błąd namiastkę tego, co można przeżyć walcząc z kilkoma innymi pilotami w sieci. Połączyć się z innym komputerem możemy używając kabla, modemu, sieci lokalnej i Internetu za pośrednictwem darmowej sieci Wireplay. Jest to kolejny, po grafice i ilości obsługiwanych akceleratorów, punkt, za który grze należy się duży plus.

Dlatego zapraszam wszystkich przed monitory - do zabawy z Flying Corps Gold. Gra jest super, a firmie Empire Interactive należą się brawa za dbanie o klientów. Ewentualni autorzy misji czy kampanii mogą śmiało je przysyłać do nas - znajdzie się miejsce na płycie.

Plusy:

- tryb multiplayer
- poprawiona grafika
- obsługa 3Dfx

Minusy:

- wtórność pomysłu

Ocena:

8



Producent:
Empire Interactive

Wymagania:

P 133, 16MB RAM, CDx4,
Dos/Windows 95

Dystrybutor:

Marksoft
tel.(022) 6639390

Internet: <http://www.empire.co.uk>

INFO

Bez respektu

No Respect

Czasem, recenzując gry, mam wrażenie, że przychodzą one z tzw. światów równoległych, w których czas płynie inaczej i obowiązują tam nieco inne zasady niż w naszym Uniwersum. Są bowiem produkty, które wręcz zabijają odbiorcę niesamowitymi efektami (i wymaganiami sprzętowymi), rodem "nie z tej ziemi" (a-ha!); a są i takie, gdzie momentalnie nasuwa się refleksja "czy ci ludzie wiedzą, że żyjemy w 1998 roku?". Gra No Respect najwyraźniej powstała w tym drugim świecie; świecie, w którym ludzie ewoluowali w nieco innym kierunku - tzn. ich głównym narządem zmysłów nie jest wzrok, a słuch. Stąd zapewne potężna pikselozka jest tam jak najbardziej do przelknięcia, jednocześnie dźwięk (tzn. muzyka) jest... (tu odgłos cmoknięcia z zachwytem). Naturalnie mnie obowiązują nasze kryteria ocen...

UGLY JOE

No Respect to nic innego jak porządna kosmiczna strzelaninka, z fabułą nie odbiegającą od oklepanego standardu: ot, kilka korporacji walczy pomiędzy sobą za pomocą swoich przedstawicieli, latających sobie po planecie na rozmaitych kosmicznych myśliwcach. Gracz wybiera postać wraz z przypisaną jej maszyną (różniącą się od innych parametrami w rodzaju: szybkość, opancerzenie, uzbrojenie itp.) i dwukrotnie udowadnia każdemu kolejnemu komputerowemu przeciwnikowi, że jest od niego lepszy (albo i nie) - i to w wyznaczonym limicie czasu. Do wyboru mamy kilkanaście typów maszyn, zaś walka toczy się w 2D różnicowanych sceneriach. Komputerowy wróg potrafi nawet uczyć się Twej taktyki walki (to rzadko spotykane rozwiązanie w nawałankach) i ogólnie przejawia jakąś tam inteligencję. Gdy to Wam nie wystarczy, to w sieci może walczyć ze sobą do 8 graczy naraz. Samą walkę oglądamy sobie oczyma pilota, tak w FPP jak i TPP (tj. widząc

jednocześnie swoją maszyną). W czasie starć należy zbierać rozmaite znajdki (niektóre są całkiem oryginalne, np. chwilowo poprawiające nam manewrowość), a także odnajdywać rozmaite struktury - kontakt z nimi powoduje np. uzupełnienie amunicji, paliwa lub regenerację osłon. Naturalnie nie myślę tu o wieżyczkach bojowych, które także odczuwalnie wpływają na



stan naszych pojazdów, ale w dokładnie odwrotny sposób (tracimy osłony oraz amunicję - bo można je zniszczyć). W czasie rozgrywki upgrade'ujemy możliwości swego myśliwca (np. uzbrojenie - ma trzy kolejne poziomy ulepszeń).

Sterowanie jest nieco "zakręcone" i trzeba poświęcić nieco czasu, by je w pełni opanować; jednakże ten, kto tego dokona, szybko przekona się o zaletach, jakie oferuje ów system obsługi. Dzięki niemu możemy bowiem połączyć taki nieco "symulatorowy" (czyli raczej skomplikowany) system lotu i obsługi systemów pokładowych z wszystkimi zaletami typowej strzelaninki. Nawiasem mówiąc, najlepiej sprawdza się tu porządny joystick z przepustnicą i czterema (przynajmniej) przyciskami; idealny byłby zaś Sidewinder 3D-Pro. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie engine. Gra jest w SVGA, ale o tym wiem z instrukcji, ponieważ inaczej byłbym przekonany, że jest to co najwyżej jakieś takie nieco podrasowane VGA. Piksel na pikselu pikselu pogania; a każdy jest ci wielki jak płyta chodnikowa (no, może ciut mniejszy) i to nawet wtedy, gdy damy najwyższy poziom detalizmu grafiki! Zgroza!!! "Dzięki" temu gra momentalnie traci w oczach gracza przynajmniej połowę swojej wartości. A jak ktoś już przywykł do grafiki wspomaganej przez 3Dfx, to wykrzywi się jakby zjadł najkwaśniejsze jabłko na świecie (nawiasem mówiąc gra nie współdziała z akceleratorami). Z ciekawości uruchomiłem swój "biologiczny 3Dfx" (dobrze jest być cyborgiem!),



tzn. zdjąłem okulary, przez co widziane na ekranie trójwymiarowe krajobrazy i maszyny zostały solidnie rozmyte - i westchnąłem z bólem, bo to, co ujrzałem, prezentowało się (dopiero!) wtedy całkiem nieźle.



Za to muzyka... W okularach czy bez (che che) jest równie extra. Na CD jest około 40 minut muzyki zapisanej w formacie audio. I to jakiej muzyki - doskonale kawałki elektroniczne, korzeniami tkwiące gdzieś w latach 70-tych (Vangelis, Tangerine Dream), ale brzmiące bardzo współcześnie i "zainfekowane" rytмами techno. Są tematy trwające dosłownie kilkanaście sekund, ale są i 10-munutowe suity o niezwykłym klimacie. CD z grą szybko przemieścił się więc z komputera do kompaktu w mej wieży i tkwi tam już parę dni, i to nie jako dekoracja. Cool!!! Za muzykę - 9/10!

Efektom końcowym jest więc co najwyżej średnia gierka z bardzo dobrą muzyką. Gdyby autorzy poświęcili nieco więcej pracy nad engine, to ocena oscylowałaby wokół zupełnie innych wartości...

Plusy:

- muzyka!!!
- sporo zróżnicowanych pojazdów
- w sumie niezła grywalność
- dołączony na CD Kalf Light
- ciekawy (jak na taką grę) system sterowania
- AI komputera

Minusy:

- grafika, grafika, grafika: pikselozus maximus!
- w sumie to zwykła, choć rozbudowana, strzelanina
- nic nowego...

Ocena:

5

	Producent: Appeal/Ocean
Wymagania: P100, 16MB RAM, CDx4, Win 95	Dystrybutor: Mirage
Internet: http://www.ocean.com	

INFO



Na wschodzie bez zmian...

Eastern Front

Strategie komputerowe to rozbudowany gatunek gier. Bywają wśród nich zarówno proste, nie wymagające wielkiego wysiłku RTSy i podobne, jak też trudne gry "sztabowe", których stopień złożoności szokować może nawet zawodowego wojskowego. Dość trudno jednak trafić na grę, która tkwiłaby mniej więcej w połowie pomiędzy obiema odmianami. A taką właśnie grą jest **Eastern Front** - nowe dzieło firmy Talon Software, znanej szerokiej rzeszy strategów z serii **Battleground**. Gra należy do gatunku skomplikowanych strategii militarnych, ale dzięki umiejętnemu podejściu do obsługi i rozmieszczenia opcji, zabawa z nią jest prawie tak prosta, jak w przypadku **Panzer General**, który do najtrudniejszych raczej nie należał.

LORD YABOL

Panzer General to porównanie nieprzypadkowe, **Eastern Front** prezentuje się bowiem podobnie do drugiej części tej właśnie gry. Rewelacyjna grafika jest wynikiem zastosowania engine z

Battlegroundów, dzięki któremu pole walki w izometrycznym rzucie 3D możemy podziwiać nawet w rozdzielczości 1024x768. Wygląd miejsca akcji przypomina serię **Battleground**, ale nie do końca. Po pierwsze **Eastern Front** jest ładniejszy, a po drugie widok jednostek bardziej przypomina **Panzer General 2**. Ogólnie więc gra pod względem graficznym jest bardzo atrakcyjna. Jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, to z kolei tutaj nie ma żadnej rewelacji. Zarówno muzyka jak i dźwięki są, bo być muszą, ale nie nazwałbym ich nadzwyczajnymi. Oprawa nie jest jednak najistotniejszym elementem **Eastern Front**.

Walki na Froncie Wschodnim toczyły się od 1941 do 1945 roku, i taki właśnie okres obejmuje "fabuła" gra. Do dyspozycji gracza jest osiem kampanii, z czego trzy łącznie dotyczą Planu Barbarossa na wszystkich frontach, a pozostałe to inne, równie znane epizody. Na wypróbowanie czeka też mnóstwo misji historycznych uwzględniających między innymi bitwę pod Kurskiem czy oblężenie Stalingradu.



Na koniec, dla najbardziej wymagających, dostępny jest generator misji, dzięki któremu w szybkim tempie możemy stworzyć bitwę na zupełnie obcym terenie i przy nieznanych siłach przeciwnika, co najbardziej przybliży do realiów faktycznego pola bitwy (dobry historyk wie, dlaczego w danej bitwie historycznej wygrała pewna strona, i zna jej taktykę zanim potyczka się zacznie).

Jeżeli chodzi o mechanikę gry, mamy tu do czynienia z czymś w rodzaju **Battlegroundów**, z tym że **Eastern Front** wydaje się trochę mniej skomplikowany. Sam system obsługi czynności związanych z walką i przemieszczanie oddziałów jest prosty i można go opanować bardzo szybko. Dość dziwna, przynajmniej dla mnie, jest jednak niewielka skuteczność jednostek i to zarówno naszych, jak i przeciwnika. Dziewięćdziesiąt procent ataków kończy się komunikatem "No effect", co utrudnia grę, gdyż oprócz całkowitej (choć nie zawsze obowiązkowo) eliminacji przeciwnika, musimy jeszcze zmieścić się w oznaczonym limicie czasowym (np. 25 tur na bitwę). Jeśli już mówię o ataku, warto wspomnieć o szerokim wachlarzu możliwości, który tu otrzymujemy.



Plusy:

- skomplikowana gra z prostą obsługą
- grafika
- odwzorowanie historycznych realiów
- encyklopedia uzbrojenia

Minusy:

- duża ilość starć bez efektu
- czasami niezbyt prawidłowe przemieszczanie kilku jednostek naraz

Ocena:

8



Gra udostępnia wszystkie jednostki, jakie faktycznie brały udział w zmaganiach na Froncie Wschodnim. I tak: do naszej dyspozycji są działa dalekiego zasięgu, samoloty, piechota, czołgi, saperzy i wiele innych jednostek, z tym, że w przypadku samolotów uwzględniono tylko atak lotniczy (brak możliwości użycia desantu lotniczego czy rozpoznania z powietrza). Opcjonalnie gra uwzględnia nawet różnice między trafieniem w poszczególne detale jednostek pancernych (pancerz przedni i tylny czołgu zwykle różniły się grubością - więc i wytrzymałością). W **EF** można strzelać amunicją dymną (która, co najważniejsze, daje wymierne efekty), okopywać się, transportować jednostki piechoty ciężarówkami itd. Ogółem jest to więc jedna z najbardziej realistycznych symulacji warunków II wojny światowej. Pięknie wykonana jest encyklopedia uzbrojenia okraszona archiwalnymi zdjęciami każdego sprzętu oraz autentycznymi danymi technicznymi.

Jedynym elementem kontrowersyjnym, jeśli chodzi o mechanikę gry, jest poruszanie się całymi oddziałami. Często jednostki blokują sobie nawzajem drogę albo też z jakiegoś powodu (to zdarza się bardzo rzadko) nie kończą ruchu. Jest to jednak wada niezbyt istotna w porównaniu z zaletami **Eastern Front**. Ciekawym rozwiązaniem są kampanie, w trakcie których nasi dowódcy mogą zdobywać doświadczenie i awansować, a strata zbyt wielkiej ilości wojska w jednej z bitew wpływa na wynik następnej. **Eastern Front** ogólnie jest grą, w której taktyka jest rzeczą dużo bardziej istotną niż przewaga liczebna czy sprzętowa.

Generalnie **Eastern Front** to jedna z bardziej interesujących strategii w ostatnim czasie, oczywiście jeśli mowa o rozbudowanych strategiach militarnych, gdyż trudno porównywać ją np. z **Age of Empires**. Wygląda ładnie, zasady ma sensowne, gra się przyjemnie, więc czego więcej oczekiwać? Z przyjemnością wystawię jej więc wysoką ocenę.

Wymagania: 486/100. 8MB RAM, CDx2, Windows 95	Producent: Talonsoft/Empire
Internet: http://www.empire.co.uk	Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390



LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

... wszystko
czego potrzebujesz
do swojej konsoli.

LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.,
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa, tel./fax (0-22) 642-81-65, (0-22) 642-99-21

SPRZEDAŻ HURTOWA I WYSYŁKOWA

Autoryzowany partner Sony Playstation. Partner handlowy firm: GT Interactive, Gametek, Europress, Gremlin, Activision, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad, a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Konkurs CD Action !!!!!!!!!!!!!!!

Często pytacie nas w swoich listach, w jaki sposób zostaje się redaktorem CD Action. Dajemy Wam wyjątkową szansę spełnienia marzeń o sławie i pojawienia się na stronach Waszego ulubionego czasopisma. Niniejszym ogłaszamy **Powszechny Szkolny Konkurs na Recenzję Gry Komputerowej**. Zasady podajemy poniżej:

1. Rywalizacja przebiegać będzie w dwóch kategoriach:

- a) **Najlepsza Recenzja** - Komisja Redakcyjna oceni wartość merytoryczną tekstów, najciekawsze recenzje wydrukujemy w magazynie CD Action (autorzy otrzymają honorarium za teksty), prace wyróżnione zamieścimy na krążku CD Action, wśród autorów nadesłanych recenzji rozlosujemy nagrody (teksty przesyłamy na adres redakcji wyłącznie na dyskietkach, zapisane w pliku tekstowym; zapewniamy zwrot dyskietek).
- b) **Najlepsza Organizacja Szkolnego Konkursu** - chielibyśmy uczynić ten konkurs wydarzeniem powszechnym w całym kraju, dlatego ważną sprawą jest poinformowanie o nim jak największej rzeszy entuzjastów komputerowych; proponujemy wywieszenie niniejszego ogłoszenia na szkolnych tablicach ogłoszeniowych w waszej miejscowości tak, żeby każdy miał szansę wzięcia udziału; możecie też na własną rękę zbierać recenzje podpisane przez autorów i zaznaczać, kto zachęcił uczestnika do konkursu; najbardziej przedsiębiorczy organizator (liczymy ilość prac z danej szkoły nadesłanych za pośrednictwem organizatora) otrzyma komputer multimedialny, szkole ufundujemy nowoczesną drukarkę.

2. Temat recenzji pozostawiamy waszej inwencji, po prostu zrecenzujcie swoją UKOCHANĄ grę; nie stawiamy tu żadnych ograniczeń (nie musi to być nawet gra na PC).

3. Termin nadsyłania dyskietek upływa 30-go maja 1998 roku.

4. Autorzy pierwszych 20-tu nadesłanych recenzji otrzymają upominki od redakcji CD Action.

5. Rozstrzygnięcie konkursu - w numerze wrześniowym.



Adres znajdziecie w naszym czasopiśmie

Przetom w golfie

The Golf PRO

Golf to taka dość mało popularna w Polsce gra polegająca na uderzeniu specjalnym kijem specjalnej piłeczki, tak żeby wpadła do specjalnego dołka. Powodem swobodnego braku zainteresowania tym sportem w naszym kraju jest zapewne jego niedostępność: oprócz tego, że trzeba mieć gdzie grać (choć kilka pól podobno w Polsce istnieje... ale za zabawę płaci się tam straszne pieniądze), to jeszcze sprzęt jest drogi i właściwie nie do dostania w normalnych sklepach. Miłośnicy golla, nie tylko w naszym kraju, z wielką radością witają każdą komputerową symulację tej zabawy.

YASIU

Jedną z najnowszych pozycji w tej dziedzinie jest The Golf PRO znanej firmy Empire Interactive. Autorzy gry doszli do słusznego wniosku, że największą bolączką wszystkich dotychczas wydanych golfów był mało realistyczny system sterowania. Bo co z tego, że grafika jest wspaniała, dźwięk nie do odróżnienia od naturalnego, skoro nie można



Poniżej: Kartoteka gracza zgrabnie prezentuje się na tle zielonej trawy.



właściwie kontrolować kija w taki sposób jak w prawdziwej grze. Niedogodność tą w Golf PRO wyeliminowano wprowadzając system Mousedrive, którego zadaniem jest symulacja kija golfowego za pomocą ruchów myszką. Dopiero dzięki niemu gracz jest w stanie wykonać wszelkie, nawet najbardziej wymyślne, uderzenia. Dotychczas nawet jeśli było to możliwe, wymagało wielu kliknięć w przyciski i nie zawsze do końca zależało to od użytkownika. Teraz wystarczy tylko odpowiedni ruch myszką i puszczenie lewego przycisku w odpowiednim momencie. Zasada jest prosta - ruch w prawo to wzięcie zamachu - im większy, tym mocniejsze będzie uderzenie, ruch w lewo to

Plusy:

- realizm
- grafika i dźwięk
- prostota obsługi

Minusy:

- tylko dwie trasy

Ocena:

7



uderzenie. Skręcenie myszki w jedną lub drugą stronę powoduje podkręcenie piłki a wysokość uderzenia regulujemy lewym przyciskiem - im później go puścimy podczas przemieszczania w lewo, tym lot piłki będzie bardziej płaski. Oczywiście wszystko to jest kwestią treningu, bo bardzo ważna jest płynność i pewność ruchów - jak w realnym golfie zresztą.

A potrenować można i to pod okiem profesjonalisty: pięć nad całą produkcją sprawował Gary Player - jeden z najlepszych golfistów świata. On też prowadził wszystkie lekcje, które doskonale przygotowują do gry w Golf PRO. Oprócz samego treningu można grać w turnieju, przeciwko graczom komputerowym i znajomym. Żeby nie było za trudno, stosowany jest system handicapowy, dzięki któremu możemy wygrać nawet z takimi sławami jak Jack Nicklaus czy Tom Watson. Oczywiście grać można nie tylko na jednym komputerze - używając sieci lokalnej, modemu lub Internetu potykamy się na "polu walki" z kimś, kto siedzi przy swojej, również podpiętej do sieci, maszynie. Potyczka odbywa się na dwóch torach zaprojektowanych dla gry. Pierwszy z nich (St. Mellion International w Kornwalii) został opracowany przez Jacka Nicklause, a drugi (Hilton Head w Południowej Karolinie) dopięty do perfekcji przez Gary'ego Playera.

Ale czym by były te wspaniałości bez odpowiedniej oprawy audiowizualnej? Kolejną mierną grą albo jeszcze gorzej. Całe szczęście, że ekipa pracująca nad Golf PRO nie "zawaliła" sprawy, dzięki czemu możemy tu oglądać naprawdę wspaniałą grafikę i posłuchać dobrego dźwięku. Część graficzną Golf PRO zawdzięcza (oprócz grafików) stajom roboczym Silicon Graphics i dokładnej analizie torów umieszczonych w grze dzięki, czemu

uwzględnione jest praktycznie każde drzewo i każde źdźbło trawy (nie zalewam!). Wysoka rozdzielczość, 16 bitowa paleta kolorów i doskonałe odwzorowanie terenu sprawiają, że można poczuć się jak na prawdziwym polu golfowym. Na ruch postaci gracza (można wybrać pięć) składa się ponad 20000 klatek animacji (!!!), więc łatwo sobie wyobrazić jej płynność. Słyszac do tego komentarz lub podpowiedzi płynące z głośników po prostu aż chce się grać.

A samo granie jest po prostu super przyjemne. Po części dzięki wyglądowi i oprawie, a po części ze względu na prostotę obsługi nie objawiającej się na realizmie. Nie ma w Golf PRO setek przycisków, wskaźników itp. W zupełności wystarczy to co jest, czyli wskaźnik siły wiatru, mała mapka, wybór kija i przycisk "SWING", po naciśnięciu którego uaktywnia się system Mousedrive umożliwiający uderzenie piłki w dowolny sposób.

Dodatkowym plusem są małe wymagania sprzętowe, które, uwzględniając oprawę graficzną gry, po prostu dziwią. Szkoda tylko, że dostępne są tylko dwa tory. Chociaż wydaje mi się, że Empire w swojej dbałości o odbiorcę już wkrótce wypuści jakieś dodatki (naturalnie za dodatkową opłatą). A tymczasem kij w rękę i jazda na pole, trafiac w dołki za pierwszym razem.

		Producent: Empire Interactive	
Wymagania: P-75, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95		Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390	
Internet: http://www.empire.co.uk			
INFO			

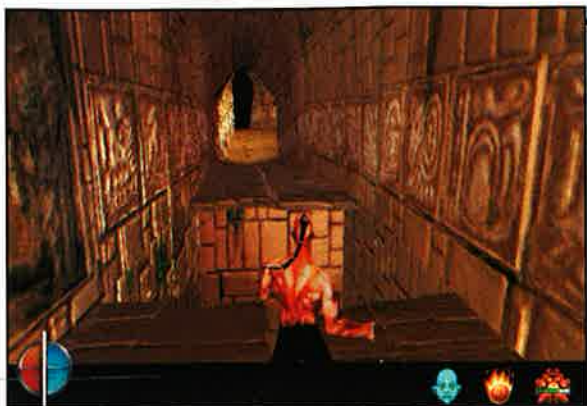
Rozróżba u Morfeusza

Dreams to reality

Strumień Czasu nieustannie przesypuje się w klepsydrze, którą dzierży w mocarnym uścisku Los. Historia, jego siostra, orbituje wokół tych dwojga, pilnując porządku wszechrzeczy... Wyrysowana przed wiekami Rzeczywistość zachwiała się nagle, fala Snów z impetem wdarła się w Świat, materializując swoje mgliste oddziały... oddziały Koszmarów. Ziemia i ludzkość chyliły się nad krawędzią zagłady w błogiej nieświadomości. Duncan stoi nad brzegiem rozdręganego oceanu. Za chwilę otworzy się studnia snów, wyrwa, przez którą można dostać się do Błękitnej Wody, odbicia Ziemi w studni snów. Studnia snów łączy świat marzeń sennych ze światem ziemskim. Każdy sen przechodzi przez tę pepowinę. Duncan nie myśli już o tym. Rozkłada ręce w pożegnalnym geście, patrząc prosto w Słońce. Myśli niewiele już znaczą, ważne są sny...

CZARNY IWAN

O ngiś, w zamierzchłych czasach, pięciu najwyższych kapłanów starożytnego Egiptu odkryły Błękitną Wodę. W czasie tajemnych rytuałów duchowni stopniowo nauczyli się korzystać z jej sił i w wirze Błękitu odnajdywać wzmocnienie ducha. Aby osiągnąć harmonię, stawali w kręgu wokół otchłani. Ponad nimi unosił się Błękit. Każdy z kapłanów kolejno zostawał wciągany i unosił się ponad błękitną wodą. W ten sposób rozpoczynali wtajemniczenie i osiągnęli władzę nad czasem. Ponieważ czcili magię Błękitnej Wody, zdecydowali, że wokół studni należy położyć fundamenty pierwszej piramidy. Lecz jeden z nich, korzystając z Harmonii, utrzymał



Powyżej:
Mały Duncan uśmiecha się niewinnie, nie wie nieboże, że ma przed sobą warłaka.

swą podróż w tajemnicy. W czasie tego, co miało być ostatnim rytuałem, piąty mnich zdradził swą nieczystą moc. Aby zapobiec jego szaleństwu, pozostali kapłani zakłócili Harmonię i pozwolili, by opadła na dno odwiecznej przepaści. Zapieczętowali otwór głazem, aby powstrzymać wszelkie przecieki. Ani żywy, ani umarły w sercu studni snów, kapłan rozszerzył swą wiedzę i stworzył Wolę. Ta rzecz, niematerialna w ziemskim świecie, w świecie snów, zmateriałizowała się jako połączenie wszystkich fragmentów koszmarów. Tak mniej więcej rozpoczyna się story w grze, którą zaserwowało nam Cryo. Jeżeli niewiele z tego zrozumieliście, to nie ma sprawy - nie musicie! Dreams to Reality jest bowiem "relacją" z naszych snów, które, jak wiemy, unoszą się w nas w zniksowanej, zupełnie fantastycznej formie i treści, poprzetykanej ubranymi w obrazy pragnieniami, lękami i otoczonymi mgiełką projekcji nie wiadomo skąd.

Logika snu jest wszak niepojmowalna - po prostu pozwólcie się jej ponieść i (w miarę możliwości) kontrolować... Nie wątpię, że chłopaki z Cryo najpierw zaapali odpowiedni klimat (wolał nawet nie myśleć JAK) i odpowiednio już "nakręcenii" zaczęli tworzyć lokacje i schizowe postacie, które na monitorze mają dać złudzenie zdarzeń, które rozgrywają się w naszych głowach każdej nocy. Co prawda cenzura wycięła im kilka fajnych pomysłów, będących po prostu najnormalniejszymi snami piętnastoletniego mężczyzny, ale i tak to co pozostało

to porządna dawka zakręconego niczym kieszki spektaklu, który Czarnoksiężnika z krainy Oz oraz Alicję z Krainy Czarów stawia na końcu kolejki po zasilki dla bezrobotnych.

Grając w Dreams rzeczywiście można poczuć się jak wówczas, gdy



pokręcimy się w kółeczko z rączkami prostopadłe do ciała. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że gra to niekończący się kalejdoskop zupełnie odmiennych, utrzymanych w różnorodnych nastrojach lokacji, poprzetykanych świetnymi animacjami. Jeżeli pamiętacie jeszcze dynamikę, jaka towarzyszyła przygodom Indiana Jones, to właśnie tak czuje się tę grę. Ponieważ grałem wcześniej uparcie w Tomb Raidera, odnoszę wrażenie, że TR to flaki z olejem. Z drugiej zaś strony uczucie zaznaczyć muszę, że lubię fantastykę, więc takie zwichrowane tematy bardziej mi odpowiadały niż przygody pistolero Lary Croft. Swoją drogą sam szkielec scenariusza jest bardzo podobny w obu grach. Lara musiała zniszczyć tajemniczą organizację Fiama Nera i niejakiego Bartoliego, jej przywódcę. Duncan ma wykończyć Organizację (nie śmiejcie się, tak się toto nazywa) oraz cztery szczyty, które najbardziej namieszaly w Błękitnej Wodzie (jest jeszcze jeden gość - jeżeli uważnie czytaliście, to wiecie kto). Grafika również o wiele bardziej spodobała mi się w Dreams, jeżeli miałbym jednak na tapetę wziąć MDK, to wyraźnie widać, że Dreams ma jeszcze długą drogę do perfekcji.

Zacznijmy jednak od początku, czyli od kilku słów o naszym hero oraz o czymś zwanym potocznie węzłem akcji. Duncan w 1988 roku (czyli był jeszcze pacholęciem) wpadł przypadkiem do jeziora i równie przypadkowo wylądował w świecie snów, który jakimś trafem właśnie tu jest zatopiony. Po powrocie trafia w łapy Organizacji, której członkowie odkryli istnienie Błękitnej Wody (czyżby denaturat?). Małemu nic się nie stało, a Organizacja w pełnym składzie skacze do jeziora i według oficjalnych komunikatów: tonie. W

rzeczywistości prowadzą doświadczenia

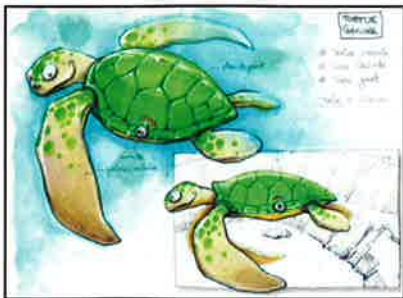
w świecie snów, mające na celu wydobycie jego esencji. Badania są bardzo intensywne, co prowadzi poszukiwaczy wprost ku szaleństwu, mówiąc po naszymu - do zakładu bez klamek. Na nieszczęście czegoś takiego nie ma w świecie snów, a więc chore umysły





tworzą na potęgę zwichrowane krainy, które materializując się stanowią nowe kontynenty w świecie snów. Goście starają się jednocześnie zrealizować inne ambitne zadania, a mianowicie usilne pragnienie kontrolowania ludzkości poprzez sny, jak również zmaterializowania snów w realnym świecie. Cel jest już blisko. Mija dziesięć lat... Duncan powraca do Błękitnej Wody, by powstrzymać zło...

Jeżeli odnieśliście teraz wrażenie, że gra jest równie mroczna jak Resident Evil, to grubo się mylicie. Być może niekiedy jest troszkę strasznie, jednak zazwyczaj otoczką przypomina Niekończącą się Historię, czyli filmowy poranek b.o. "Dreams" przeznaczona jest dla każdego odbiorcy, chociaż niektóre zagadki, które należy rozwiązać po drodze są naprawdę trudne nie tylko dla dziecka. Niekiedy wystarczy po prostu odkryć zmyślnie ukryty przełącznik, zdarza się jednak, że śmieszny krasnal wykrzyczy Wam do ucha pozornie bezsensowną rymowaną, która okaże się zawoalowaną informacją, gdzie odnaleźć jakiś czar, broń lub przedmiot. Oczywiście jest to najbardziej podstawowy



przykład, jestem przekonany, że nieraz mocno się zirytujecie przechodząc po raz enty jakiś etap gry. Właściwie jest to pierwsza rzecz, która nie za bardzo mi się spodobała. W grze nie ma stopniowania trudności, nie możemy również zapisać etapu podczas jego przechodzenia. Jeżeli więc okaże się, że po półgodzinnym skakaniu przez klocki w Sali Śmiechu, podwinie Wam się noga, wracacie do początku i zaczynacie zabawę od nowa - już bez uśmiechu na twarzy, przemianowując w duchu nazwę na Salę Udręki. Dobrze przynajmniej, że raz znalezione przedmioty pozostają już na "koncie", inaczej bowiem zapiekłbym się ze złości, zbierając wielokrotnie te same śmieci.

Niepomiernie zdziwiło mnie także bardzo skromne menu gry. Chodzi przede wszystkim o Opcje, gdzie nie ma panelu umożliwiającego zmianę głośności muzyki. Parametry obrazu to jedynie zmiana z pełnego ekranu na kinowy (rozdzielczości można zmienić, korzystając z przycisków funkcyjnych). Oczywiście nie chodzi mi o edytor postaci, abym mógł na kłacie Duncana wymalować logo Actiona, jednak już wspomniany potencjometr głośności jest standardem, natomiast automatyczne save uniemożliwia zachowanie tych poziomów, które chcemy (tylko do dziesięciu zapisów).

Cóż to jednak za problemy dla złańionego wrażeń, nabuzowanego jak butelka gazowanej lemoniady, osobnika, który wypościł się na jakichś nudnych grach z sąsiednich stron. "Dreams" to przeszło 100 pomieszczeń i krajobrazów oraz 100 zupełnie odmiennych

postaci, z którymi pogadamy albo potaromosimy się za warkoczki. Jeżeli dodam, że zobaczymy to wszystko w SVGA, 65000 kolorów plus 3Dfx, to zdajecie sobie już chyba sprawę, że widoczki są bardzo ładne (bez 3Dfx gierka też chodzi i to nawet przyzwoicie - ale to już rzecz jasna nie to, co tygrysy lubią najbardziej).

Niekiedy gra toczy się będzie w zawieszonych w sennych oparach czarodziejskich wyspach, gdzie ujrzycie konstrukcje, które wyglądają jak słodki domek Baby Jagi, z tym że przerobiony na supermarket. Inny razem będą to wrota



przypominające inkaską Bramę Słońca, pokryte skomplikowanymi płaskorzeźbami, z żyłkami złota migającymi niczym mika na pustyni. Chłopaki z Cryo bawią się naszymi zmysłami z iście mistrzowską precyzją. Błądźnik szaleje. Łądujemy na wyspie, która pokryta gęsto płaskorzeźbami wygląda jak otwarty sarkofag. Nagle "sarkofag" się otwiera, nasz bohater zmienia pozycję z pionowej na horyzontalną i "najwzyczajniej w śnie" wchodzi w bramę, gdzie otwierają się kolejne wrota, za którymi kipi już sobie ocean pelen nimf, syrenek (nie jest to zdrobnienie od Syreny 104)



Plusy:

- klimatyczność
- olbrzymia ilość odmiennych lokacji i przeciwników
- dobra grafika
- świetna muzyka

Minusy:

- skromny panel opcji
- nagłonne "uciekanie" tekstur
- problemy z save

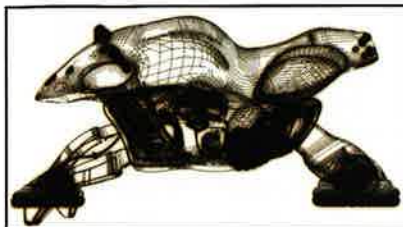
Ocena:

8

z mitycznym podwodnym miastem, które niczym Atlantyda, kusi tajemnicą i nimbem niezwykłości.

W "Dreams" największą atrakcją jest właśnie totalne zaskoczenie, gdy lądujemy w zupełnie odmiennym środowisku, mając do wykonania





kolejne, szalone zadanie. Jakbyście się na przykład czuli, gdyby po wspomnianej scenie przyszło Wam wpaść do stalowo-szarego labiryntu pełnego jakichś maszyn i urządzeń, z potwornym Minotaurem na dokładkę? Innym razem Duncan pojawia się nagle w owiniętych fluorescencyjnymi, wielokolorowymi pasami



katakumbach, gdzie ścigają go postacie przypominające największych zabójców w Diablo. Nagle wpada na faceta trzymającego w lapie kamerę, cieszącego się, że tak dobrze trafił, bo będzie miał ładny film z wycieczki. Po chwili oglądamy już wspomniany film (czarno-biały), który sugeruje, że jego twórca przeżył lobotomię. Taki nieco zwichrowany scenariusz przenosi widza w klimaty, które pachną Zagubioną Autostradą, innym razem czułem się natomiast jak na projekcji Pana Kleksa. Szkoda jednak, że lokacje nie zostały do końca



dopracowane. Nagminnie zdarza się, że ściany gubią teksturę. Niektóre pojawiające się postacie, jakby nigdy nie chodzą sobie do połowy "zanurzone" w kamiennych posadzkach. Przeciwnicy po celnym ciosie wylatują w powietrze, giną i tak już zostają zawieszani na nowej orbicie. Nasz bohater może przez przypadek wyjść poza lokację i stać "poza wymiarem". Gwarantuję jednak, że nie jest to efekt specjalny i wygląda bardzo nieciekawie.

Duncan nie jest ułomkiem i zapewne wielu osobom skojarzy się ze sławetnym Tong-Po (gęba, warkocz, muskularna kłata i styl walki). Nasz Bohater stosuje z upodobaniem kilka skutecznych technik kick-boxingu (lub boksu tajskiego), którymi powala



poniejszych przeciwników. Może również latać (należy kontrolować wskaźnik many), pływać, biegać, skakać... Dla bardziej wymagających, silniejszych wrogów ma zestaw zaklęć, które odnajdujemy w trakcie gry (17 rodzajów). Wśród niemal trywialnego miecza i tuku znajdują się tu takie mile czary jak niewidzialność, zagarnięcie czyjegoś ciała (!),



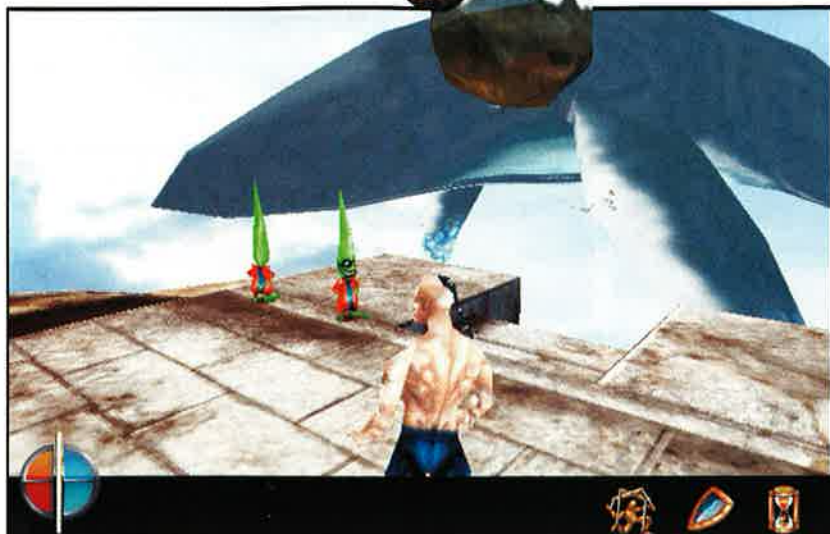
Powyżej:
To nie Robocop, ale jest
równie niebezpieczny.

spowolnienie czasu, tworzenie sobowtóra (taki holo-Duncan) itd. Poprzez przejście czyjegoś ciała możemy np. spowodować bitwę pomiędzy przeciwnikami, zdobędziemy również na krótki czas umiejętności, które posiada dana postać. Duncan posiada prosty, łatwy do opanowania schemat ruchów. Jeżeli miałbym porównywać, to Lara porusza się znacznie lepiej, a zestaw możliwych kombinacji był tam o wiele bogatszy.

Duncan natomiast porusza się sztywno i nie można używać strafów. Dobrze przynajmniej, że potrafi robić "fiftaki" do tyłu, chociaż prawdę powiedziawszy rzadko udaje się w ten sposób wyjść poza pole rażenia przeciwnika. Dodatkową atrakcją są chwile, gdy Duncan zasiadzie za sterami potężnego, mechanicznego pająka czy wyruszy po kolorowej serpentynie tuneli stojąc na swoistej deskorolce (bardziej snowboardzie).

Jeszcze dwa słowa o przeciwnikach. Tychże jest naprawdę mnóstwo, jednak najpowszechniejsze będą rozbrykane karzelki w wysokich czarodziejskich czapkach. To właśnie one najczęściej rozmawiają z Duncanem wykrzykując swoje dziwne, niekiedy rymowane kwestie. Poza tym możecie być pewni, że spotkacie olbrzymią armię wódm, potworów i innego tałatajstwa, oraz facetów w czarnych garniturach, którzy lubią się naprzykrzać. Osobiście bardzo podobało mi się, że praktycznie w każdej lokacji spotykalem jakąś nową postać. Gra dzięki temu nabiera rumieńców i staje się jeszcze bardziej gorąca. Odradzam jednak trzaskanie wszystkich "jak leci" - to nie ten rodzaj gry! Możecie tego gorzko pożalować i to z co najmniej kilku różnych powodów...

Dreams to reality to dobra gra, która zaskakuje świeżym, niewyeksplloatowanym pomysłem, dzięki czemu zabawa staje się naprawdę interesująca. Ciekawe połączenie przygodówki, zręcznościówki oraz dynamiczna akcja, nie pozwolą nikomu na chwilę znużenia. Wysoki poziom graficzny gry, bardzo dobra muzyka w formie audio (można odsłuchiwać w "kompakcie"), to zalety, o których trudno nie wspomnieć. Gra ma własny klimat, za co należy jej się dodatkowy plus, bo gier, które są po prostu dobre jest wiele. Przy tym wszystkim dziwi nieco sporo niedociągnięć warsztatowych, co nieco obniża końcową ocenę. W każdym razie Dreams to prawdziwe wyzwanie dla zwolenników tego typu gier, któremu sprostać trudno, a więc zabawa nie skończy się po dniu grania. Gdyby jeszcze tylko scenariusz był nieliniowy, to mielibyśmy gwarantowane zajęcie na najbliższe kilka miesięcy. Na takie czary przyjdzie jednak poczekać jeszcze do upowszechnienia się DVD, a wówczas - hulaj dusza, piekła nie ma!



Producent:
Cryo Interactive Entertainment

Wymagania:

P-90, 16MB RAM, CDx4,
Dos/Win 95

Dystrybutor:

IPS
tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.cryo-interactive.com>

INFO

Sztuka niszczenia

QAD

Spośród wszystkich gier ukazujących się na rynku trafiają się różne okazy. Niektóre zachwycają, inne natomiast od razu powodują odruchowe naciśnięcie przycisku reset. QAD, o którym ma być tu mowa, niestety bliższy jest tej drugiej kategorii; co najwyżej plasuje się w strefie niższej stanów średnich. A powody, dla których tak sądzę zaraz przedstawię.

YASIU

Po pierwsze, już początkowy kontakt z grą jest zdecydowanie negatywny: Po w miarę bezproblemowej pełnej instalacji nadszedł czas na uruchomienie, i tutaj zaczęły się schody. Sugerując się różnicą czasu, jaki dzieli instalację pełną od niepełnej, ta druga powinna zajmować na HDD znacznie więcej miejsca. Otóż nie - okazuje się, że pomiędzy obydwojma sposobami umieszczenia gry w naszym komputerze zachodzi różnica zaledwie 10 MB; stąd różnica prędkości dogrywania danych zmienia się z bardzo, bardzo powolnego na... bardzo powolne. Szybkość i wygoda użytkowania nie są najmocniejszymi stronami QAD'a (wyrażam się tu bardzo delikatnie).

Ale może wyjaśnię, o co w ogóle chodzi w grze i "z czym to się je". Krótko mówiąc: siły inwazyjne przemyca Thrug trzymają w niewoli bardzo dużo ludzi i rząd siódmego kwadrantu Galaktyki postanowił zorganizować dla nich pomoc. W tym celu powołano do istnienia specjalną jednostkę. Ale że fundusze stworzonego oddziału nie pozwalają na wysłanie własnych statków, jego dowództwo stwierdziło, że lepiej będzie zatrudnić najemników. I właśnie takim najemnikiem jesteś Ty, drogi gracz. Poruszając się małym samolotem musisz znajdować specjalne gondole, w których będziesz transportował uratowanych. Aby otrzymać zapłatę, musisz ocalić przynajmniej siedemdziesiąt pięć procent ludzi, co czasami może być problematyczne. Po pierwsze dlatego, że do gondoli mieści się jednorazowo tylko osiem osób, podczas gdy na całej planzy może ich być kilkadziesiąt, zaś kolejne "kursy" nie przypominają jazdy autobusem miejskim, a

raczej ślalom po pulu minowym. Po drugie przeszkadza obecność... drugiego najemnika, który ma... identyczne zadanie



Po prawej:
Trochę głucho i pustawo jak na taką tematykę.



do wykonania!!! Bardzo dziwne jest w tym to, że ten drugi jest na usługach dokładnie tej samej organizacji co Ty, bo jej szefostwo stwierdziło, że nic tak nie podnosi wydajności pracy jak konkurencja! Oczywiście intruza można się pozbyć, co zresztą dość często jest wskazane - tylko gdzie tu logika? Prawdę powiedziawszy za pomocą broni można się też pozbyć pierwszego problemu: nie zostało powiedziane, że musisz uratować 75 procent stanu początkowego... che che! Tak że jeśli ludzi na terenie działania jest 16, wystarczy uratować ośmiu, a czterech zastrzelili... po kłopotcie - mamy swoje "przynajmniej 75 procent". Wszystko to jest więc "bardzo logiczne" i "trzyma się kupy" (fel!). Wypada tylko pogratulować autorom scenariusza inwencji! Aha - trzeba im też podziękować za Obcych, którzy również w grze się pojawiają (złe przymierze Thrug), dzięki czemu jest z kim walczyć; a także za całkiem sporą ilość różnego rodzaju broni i bonusów.

Scenariusz scenariuszem, ale ważne jest przecieć to, jak gra wygląda i jak się w nią gra; w takich nawalankach liczy się przecieć tylko sama rozgrywka i jakość wykonania. No, tu jest już trochę lepiej, choć nie na tyle, by przymknąć oczy na inne wady. QAD jako strzelanina sprawia się w miarę niezle. Piszę "w miarę", bo jest naprawdę dużo innych (nawet starszych) gier, w które gra się lepiej; gier, które wyglądają bardziej atrakcyjnie i w których scenariuszach

jest więcej sensu. Wnioski są więc niewesołe... W QADzie zastosowano trójwymiarową grafikę, która (gdymy nie pikseloza) byłaby całkiem niezła. Niestety wszechobecne "kafelki" psują w miarę dobre wrażenie. Stąd grafiką, która jest chyba najlepszym elementem gry, nie byłam w stanie się zbyt mocno zachwycić... chociaż też nadmiernie nie narzekałem. Strona dźwiękowa programu stoi na absolutnie przeciętnym poziomie i właściwie nie ma co o niej pisać. Jest - i tyle. W sumie więc ogólna oprawa gry jest bardzo przeciętna; może się podobać tylko posiadaczom słabszych maszyn, u których najnowsze produkcje z rewelacyjną grafiką i dźwiękiem chodzą (ogłędnie mówiąc) kiepsko lub wcale. Jak to mówią: z braku laku...

Na sam koniec zostawiłem informację, która może ewentualnie przekonać niektórych do QADa. Otóż pilotem konkurencyjnego samolotu wcale nie musi być komputer. Wykorzystując modem, kabelek null-modem lub protokół

IPX możemy połączyć się z innym komputerem, na którym za sterami zasiądzie ktoś znajomy. Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa i prawdziwa konkurencja, o którą chyba chodziło autorom.

Pozostaje mi tylko życzyć, aby żaden z "setki wykreconych wrogów" - np. "standardowych (sic!) alienów", czy "dyń o samobójczych skłonnościach" (cytaty z pudełka z polską wersją programu!) Was nie dopadł. Miejmy też nadzieję, że po uruchomieniu tej gry nie dopadnie Was chęć zniszczenia komputera.

Plusy:

- duży wybór broni itp.
- przyzwolila (nominując pikselozkę) grafika
- niskie wymagania sprzętowe
- można grać we dwóch naraz (w sieci)

Minusy:

- fatalny (nawet jak na strzelaninę) scenariusz!
- poziom polskich tekstów na pudełku
- haniebna szybkość worywania i doczytywania się gry

Ocena:

5



	Producent: Philips
Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321

INFO



O jeden most za daleko...

Close Combat: A Bridge Too Far



Wiele lat temu, gdy zachwycałem się *Duną 2*, nie wiedziałem jeszcze, że oglądam właśnie "matkę" tych wszystkich i niezmiernie licznych gier, które określamy dziś mianem RTS. Nie uświadamiałem sobie też, gdy jakiś rok temu byłem pod wielkim wrażeniem *Close Combat*, że oto staję się świadkiem początku nowej odmiany gier strategicznych, która dorobiła się własnego określenia - RTW: Real Time War-Game.

MAC ABRA

Czym różni się RTS od RTW? Otóż zasadniczo tym, że RTW jest po prostu "zwykłą" grą strategiczną, tyle tylko, że rozgrywaną w czasie rzeczywistym i posiadającą odpowiednio w tym celu zmodyfikowane zasady i fabułę. Dlatego też RTW jest znacznie bliższy klasycznej strategii niż jakimkolwiek, nawet Bóg wie jak skomplikowanemu i rozbudowanemu, RTSowi. Grając w RTW wymęcycie swoje szare komórki do granic możliwości, zaś zwycięstwo na pewno nie będzie wynikiem odpowiednio szybkiego

manipulowania myszką po mapie. Przykładem gier z kanonu RTW są wspomniani już *Close Combat*, *Myth*, *Gettysburg* *Sida Meiera* i (najnowsza propozycja) sequel-*Close Combat* o podtytuł: *A Bridge Too Far* (czyli "O jeden most za daleko"). Jak pamiętają wszyscy fanatycy CC, akcja pierwszej części odbywała się podczas inwazji w Normandii. Miejscem akcji sequela jest natomiast Holandia, gdzie rozegrała się tyleż słynna, co nieudana operacja *Market-Garden*.

Mówiąc w skrócie: alianci wykonali gigantyczny desant spadochronowy, którego celem było uchwycenie (i utrzymanie do czasu nadejścia głównych sił) mostów na Renie, w rejonie *Arnhem*, *Nijmegen* i *Grave*. Nadciągające wojska sprzymierzonych miały dzięki temu wykonać błyskawiczne uderzenie w kierunku Zagłębia Ruhry, by odciąć Niemców od ich największego zagłębia przemysłowego. Można zakładać, że gdyby zadanie zostało wykonane, to II wojna światowa zakończyłaby się jeszcze w 1944 roku. Niestety, operacja, mimo heroicznego wysiłku tysięcy spadochroniarzy (w tym polskich), zakończyła się fiaskiem...

Teraz kilka słów dla tych, którzy przegapili jakoś *Close Combat* i nie bardzo "czują bluesa". Moi mili stratedzy - przywykliście już do tego, że ruchem palca na myszce przesuwacie całe fronty i dywizje pancerne o dziesiątki kilometrów, a siedząc sobie wygodnie w fotelu, obserwujecie tylko wyniki Waszych decyzji. I fakt, że zdobyliście miasto X, kosztem utracenia 30% stanu milionowej armii, nie robi na Was większego wrażenia. "Cóż, taka jest wojna" - powiecie beztrzesko, podobnie jak przed Wami dziesiątki "inkrustowanych" medalami generałów i marszałków. Nie interesuje Was, co czują ludzie, których Was rozkaz rzucił w sam



Powyżej:
Jak widać edytor misji nie jest nadmiernie trudny w obsłudze, a oferuje naprawdę spore możliwości działania.



środek piekła, nie widzicie poszarpanych przez szrapnele trupów, a w waszych uszach brzmi co najwyżej dziarska muzyka marszowa, a nie wycie rannych czy palonych żywcem ludzi. Ale właśnie dla Was obie gry z serii *Close Combat* mogą być dość wstrząsającą lekcją na temat "jak naprawdę wygląda wojna". Gdy zobaczycie jak piechota rzucona frontalnie na okopanego wroga masakrowana jest zmasowanym ogniem dział i ckm-ów, gdy usłyszycie, jak żołnierze wrzeszczą z bólu i rozpacz; gdy ujrzycie poskręcane ciała w kaluzach krwi i płonące wraki czołgów w wianuszkach ciał poległej załogi, myślę, że następnym razem dwa razy pomyślicie, zanim znów wydadcie podobnie bezsensowny rozkaz... Ponadto dzięki temu poznacie urok bezpośredniego dowodzenia; ci, którzy przesuwają setki czołgów jak pionki na

Po lewej:
Bój spotkanłowy! My, jako ludzie pragmatyczni, stawiamy na Niemców...





Po prawej: Miotacz ognia w działaniu! Niemieckim piechurom pewnie robi się już bardzo gorąco... I to nie tylko z wrażenia.



Poniżej: Strzela zrzutu polskich spadochroniarzy. Widoczne porzucone spadochrony i amerykański szybowiec transportowy... oraz komplet powitalny dla naszych chłopaków. Kurczę, nie zazdroszczę im tej podróży w jedną stronę!

nie spodzianek: budynki mają zróżnicowaną wysokość, dzięki czemu można teraz (umieszczając np. snajpera czy ckm na najwyższej budowli w okolicy) łatwo kontrolować pole bitwy i niespodziewanie razić wroga. Przybyło jednostek (jest ich około 130!), a na ich wyposażeniu pojawiły się m.in. miotacze ognia, które są bronią równie widowiskową, co skuteczną (choć zwęglone trupy robią nieco makabryczne wrażenie). Pojawiło się sporo nowych transporterów opancerzonych (w tym wyposażonych w moździerz i miotacze ognia), zaś wybór czołgów dorównuje chyba nawet temu w Steel Panthers (m.in. Jagdtiger, kilka wersji Shermanów i Firefly). Możliwe jest wysadzanie mostów (!), czy dostarczanie uzupełnień. Zniknęła też bez śladu, jak rosa na rozgrzanej blasze, największa moim zdaniem wada CC - limitowany czas walki. Wkurzało mnie straszliwie, że gra kończy się w momencie, gdy właśnie docieram do pół kluczowych, zaś rozbity w drobny mak wróg praktycznie nie istnieje - po czym okazuje się, że... przegrałem bitwę, bo brakło mi tych kilkunastu końcowych sekund! Teraz jest inaczej - owszem, gra może się nagle skończyć, ale tylko wtedy, gdy jedna ze stron uległa całkowitej zagładzie lub wszyscy żołnierze są niezdolni do walki. Ale najczęściej gra kończy się wtedy, gdy obie ze stron zgadzają się na zawieszenie ognia (tzn. grając z komputerem my wysuwamy propozycję, a wróg może się zgodzić lub nie - najczęściej się zgadza). Ba, w czasie ustalonego czasu zawieszenia broni, gra odgrywa po noc, uzupełniamy straty, amunicję itp.

(zdolności dowódcze, odporność psychiczna itp.). Ma to ogromne znaczenie, ponieważ w czasie walki bardzo istotny jest tzw. "czynnik ludzki" - żołnierz ma prawo się bać, gdy jest pod ciężkim ostrzałem, spanikować w obliczu nacierającego wroga, uciec z pola walki (na chwilę lub do końca bitwy - zależy to min. właśnie od jego parametrów). Ale zdarza się też, że niektórzy dokonują właśnie wtedy prawdziwie bohaterskich czynów; są tacy, co wpadają nawet w "berserski" szal i biada temu, kto nawinie się im pod ręce - nawet jeśli nie mają już amunicji, w ruch idą bagnety! To bardzo ciekawe rozwiązanie znacznie zwiększa realizm zabawy!

Skoro już o żołnierzach mowa, to w menu sterującym (można sterować myszką, choć ja gorąco polecam skróty klawiaturowe), dołożono nową opcję "sneak", czyli czołganie. W tym trybie żołnierze poruszają się ekstremalnie wolno, ale jednocześnie są lepiej chronieni przed ogniem wroga. Przed ogniem chronią ich też oczywiście rozmaite przeszkody naturalne, a także ukształtowanie terenu oraz działania podjęte przez gracza (zasłona dymna, "przyduszenie" wroga zmasowanym ostrzałem, podczas gdy grupa szturmuje z miotaczem ognia pełnię pod stanowisko wroga... cool!). Wroga można brać do niewoli, a jeńców - odbić!

Dużo dobrego muszę powiedzieć o AI wroga. Nawet na poziomie "rekrut" nie jest łatwo z nim wygrać. Komputer przede wszystkim doskonale rozmieszcza stanowiska ckm-ów, tak że (zgodnie z wszelakimi kanonami sztuki wojennej) zwykle dostajemy się w krzyżowy ogień ze skrzydeł (o ile jesteśmy na tyle głupi, by

Podobnie jak w pierwszej części gry, każdy żołnierz posiada szczegółową charakterystykę, która ulega modyfikacji po każdej walce

Fire	Walt	Cooper	Leader	Healthy	Stable	Rested
Move	Hide	Crawling		Carbine	AP	100
Smoke	Hide	Motte	G.I.	Incap.	Panic!	Rested
Hide	Move	Holding Fire		BAR	??	0
Fire	Hide	Herring	G.I.	Healthy	Stable	Rested
Move	Fire	Crawling		Garand	AP	128
Sneak	Move	Fetters	G.I.	Hurt	Panic!	Rested
		Cowering		Garand	AP	128
		Tyo	G.I.	Healthy	Stable	Rested
		Crawling		Garand	AP	128

planszy zapewne będą nieco zaszokowani, że można wygrać bitwę dzięki... jednemu lekkiemu czołgowi czy ustawionemu "z głową" stanowisku karabinu maszynowego. I dlatego (choć nie tylko dlatego) gorąco polecam Wam gry z serii CC.

W A Bridge Too Far możemy kontrolować tak siły aliantów, jak i Niemców, mając do wyboru misje ćwiczebne, pojedyncze scenariusze, "operations" (czyli coś jakby cykl kolejnych scenariuszy, nie dający jednak takich możliwości jak kampania), no i nieliniarne kampanie - tam znajdziecie zarówno pełną wersję operacji Market-Garden (czad! ale trzeba mieć masę czasu), jak i jej poszczególne "składowe". Misji (pojedynczych) jest, prawdę powiedziawszy, nie za dużo - ale ponieważ w CC2 wbudowano ich



edytor, to nie wątpię, że ich ilość, dostępna choćby w Internecie, wkrótce ulegnie znacznemu zwiększeniu. Dodatkową atrakcją jest możliwość gry w sieci.

Czym - na pierwszy rzut oka - różni się najnowszy CC od swego poprzednika? Otóż przede wszystkim widać znaczącą poprawę grafiki. Pierwsza część była taka dość "surowa", co miało nawet swój urok. Dwójka zachwyca natomiast paletą barw (true-color) i jakością wykonania terenu (bazującego ponoć na zdjęciach lotniczych prawdziwych okolic Anrnhem z czasów II wojny). Gra dostępna jest w rozdzielczościach 800x600 i 1024x728. Byłem przekonany, że ta druga jest bardziej "na pokaz" niż do rzeczywistego wykorzystania, ale okazuje się, że wcale nie. Jeśli tylko Wasze maszyny wyrobiją się z uzyskaniem takiej jakości obrazu - polecam. Dzięki dobrze dobranej paletce barw jednostki obu stron nie wtapiają się już w tło, co było czasem nieco irytujące w pierwszej części. Zniknął też mocno "szarpany" scrolling ekranu, który również utrudniał zabawę z pierwszym Close Combat. Drugie spojrzenie ujawnia parę innych

Plusy:

- znacznie lepsza grafika
- poprawiony engine
- cool dźwięk
- realizm walki
- grywalność
- świeżość spojrzenia na gry strategiczne

Minusy:

- brak lotnictwa
- byłe jakie potraktowanie naszych "żołnierzy"
- wyczuwalna wtórność w stosunku do pierwszej części

Ocena:

8



Powyżej:
Był most... i nie ma mostu.
Jak to mówią Amerykanie:
damn!!!!

Czyżby więc gra bez wad? No, nie powiedziałbym. Takich gier nie ma! Przede wszystkim praktycznie nieobecne jest lotnictwo i to po obu stronach. OK, w operacji Market-Garden lotnictwo (poza dostarczeniem spadochroniarzy) odegrało raczej marginalną rolę, ale jego całkowita nieobecność jest pewną przesadą (było to jeszcze dokuczliwsze w pierwszej części gry). Po drugie jako PPP (Prawdziwy Polski Patriot - tylko bez skojarzeń z innym typem "prawdziwego Polaka") boleję nieco nad potraktowaniem naszych żołnierzy. Raz, że są to "zoknierze" ("żołnierzy" przeknąłbym bez problemu). Dwa, że niektóre



pierwszej części jest wprost perfekcyjny i idealnie oddaje klimat pola walki. Zalecam mocne rozkręcenie kolumn! Szkoda jeno, że tak niewiele jest tam muzyki (ale gdy tylko się pojawia, to jest w porządku). Całości dopełnia spora ilość dokumentalnych sekwencji filmowych (można je obejrzeć bez konieczności grania w CC - są w odpowiednim katalogu na CD).

atakować frontalnie) i ma do perfekcji opanowane współdziałanie piechoty z czołgami: piechota "czyści" drogę czołgom, eliminując gości z bazookami czy panzerfaustami, czołgi zaś, trzymając się na bezpieczny dystans, ogniem dział rozwalają stanowiska ckm-ów i inne punkty oporu, które zagrażają piechocie. Takiej kombinacji nie jest łatwo się przeciwstawić, szczególnie gdy gramy w misjach, w których spadochroniarze, prawie pozbawieni broni przeciwpancernej, muszą wytrzymać zaciekle kontrataki Niemców. Tym większa więc radość z pomyślnie przeprowadzonej misji...

O dźwięku powiem tyle tylko, że (podobnie jak w



ich nazwiska brzmią dość dziwnie, nawet biorąc poprawkę na tradycyjne dla Anglosasów przekręcanie słowiańskich nazwisk i brak odpowiednich liter w alfabecie (za to inne brzmią nader znajomo: np. Kosciuszko!). Część zaś nazwisk pasuje raczej do Rosjan (typu Niestierenko, Pugaczow itp.). Po trzecie, nie wiedziałem, iż Polacy... mówią tylko po angielsku! Nie wierzę, że na CD brakło miejsca na parę sampli polskich komend wojskowych i innych soczystych odzywek, popularnych podczas walki (che che) - po prostu ktoś w Microsoftzie musiał powiedzieć "eee, co się będziemy przejmować jakimiś Polaczkami, niech mówią po naszemu". Nieco uraża to moją narodową dumę.



Po prawej:
A oto mnogość dostępnych w tej grze czołgów: widoczne m.in. Pantera, Sherman (w tym wersja z miotaczem ognia), Pz-IV, Jagdtiger, Firefly, Elefant, Tyrros I Stug 3. Zaraz będzie tu prawdziwa rzeź alianckich załóg... o, już jeden Sherman płonie!

A na koniec nasza mnie taka refleksja, że choć w drugiej części CC jest dużo zmienione, rozbudowane itp., to jednak cały czas miałem wrażenie, że mimo wszystko oglądam jakiś "expansion disk" do pierwszej części, a nie jej sequel. Coś jak z X-COM 1 i 2 - gry niby odrębne, ale widać, że dwójka powstała głównie po to, by zdyskontować powodzenie pierwszej części... Jednak mimo tych uwag krytycznych, uważam, że Close Combat: A Bridge Too Far jest grą jak najbardziej wartą polecenia. I zapamiętajcie ten skrót: RTW. Warto!

	Producent: Atomic Games/Microsoft
Wymagania: P-90, 16MB RAM, CDx2, Windows 95, karta muzyczna	Dystrybutor: Microsoft Polska tel.(022) 6286924
Internet: http://www.microsoft.com/games/	

FLYING CORPS GOLD



FLYING CORPS GOLD

POKONAŁ PODNIEBNYCH KONKURENTÓW CZY JESTEŚ GOTÓW ZROBIĆ TO SAMO?

- zdumiewająca grafika 3D - obraz o wysokiej rozdzielczości z 16-bitowym kolorem
- nowe opeje i możliwości
- większy realizm - widać np. dym z karabinów
- udoskonalona sztuczna inteligencja przeciwników
- animacje są odtwarzane z szybkością do 30 klatek/s
- możliwość samodzielnego malowania samolotów i symboli identyfikacyjnych
- pełny edytor misji dla Windows® 95 - gotowe można umieszczać w internecie
- niesamowita, szybka i „gładka” grafika w milionach kolorów, wykorzystująca Direct X
- możliwość gry z komputerem oraz z innym graczem, także za pośrednictwem sieci, internetu lub łącza szeregowego (do 8 osób)



empire
INTERACTIVE



MARK *S* **SOFT**

Dystrybucja w Polsce MarkSoft, ul. Perzyskiego 2, 01-872 Warszawa, tel.: (0-22) 663-93-90, fax: (0-22) 663-93-98,
e-mail: marksoft@polbox.pl

ODWIEDZ NASZĄ
www.marksoft.com.pl
STRONĘ W INTERNecie

Imperator na wieki

Age of Empires

Po prawej u góry:
Tak wygląda pulpit edytora gry.

W moim własnym panteonie strategii najważniejsze miejsce zajmują tak naprawdę dwie gry: kontynuacja epopei cywilizacyjnej autorstwa Sida Meiera, czyli Cywilizacja 2 oraz niezapomniany Warcraft 2. Na zabawę z obydwoma produkcjami poświęciłem mnóstwo czasu, nie wspominając już o nieprzespanych nocach, które spędziłem szarpiąc się z ich wcześniejszymi, nie mniej wciągającymi wersjami.

INQUISITOR

Cywilka" oczarowała mnie możliwością zbudowania "od fundamentów" skomplikowanego organizmu, który wygląda i funkcjonuje jak rzeczywiste państwo. Oczywiście to funkcjonowanie sprowadza się jedynie do ogólnych, najbardziej podstawowych założeń, ale chyba każdy przyzna, że wielość czynników, które uwzględniono w grze, plus niesamowita grywalność, to w rzeczy samej mieszanka prawdziwie wybuchowa. Warcraft dla odmiany oferuje graczowi potężną dawkę wojaczki ubranej w atrakcyjną wizualnie oprawę. Nie ma tu zbyt wiele "roboty", jest za to czysta wojna (bardzo oryginalna filozofia mięsa armatniego), która może nie osiąga wyżyn strategii, ale

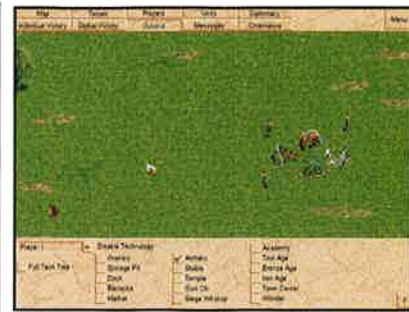


pozwala za to zobaczyć i samodzielnie zaaranżować niesamowity bitewny chaos, w którym miecze pękają jak zapaliki, trup ściele się gęsto, a odbiorca (czytaj dowódca) poci się z wrażenia przed monitorem. Gdyby tak połączyć obydwie wspomniane kultowe gry, powstałby chyba koktajl Molotowa, który każdego fana gatunku podpaliłby jak wysuszone próchno. No więc, jeżeli mam być szczery, to uważam, że taki właśnie koktajl oferuje nam Age of Empires.

Jednak już na wstępie muszę ostudzić rozgrzane głowy (przed wszystkim



swoją). Age of Empires jest raczej kuzynem Warcrafta, do Cywilizacji dużo mu jeszcze brakuje. Skojarzenie z dziełem Sida Meiera wywołuje przede wszystkim fabula: podróż poprzez epoki, w trakcie których nasza cywilizacja rozwija się i rośnie w siłę. Mamy tu jednak do czynienia jedynie z czterema epokami, których rozwój ogranicza się ponadto tylko do konstruowania coraz bardziej zabójczych wojsk (choć znajdziecie tu m.in. Irygację, która w Age of Empires podnosi produkcję na farmach o 75 punktów). W Cywilizacji chodziło przede wszystkim o rozwój, walkę można było traktować jako wątek poboczny. W Age of Empires walka to cel i żywioł gry - to na nią wszystko jest ukierunkowane i do niej



dąży (giera przypomina mi jeszcze inny, obarczony długą brodą i trącący myszką przebój, a mianowicie przesławny Megalomanie). Tak na marginesie dodam, że porównanie AoE do Cywilizacji ma też i inne podstawy: współprojektantem gry jest Bruce



Shelly, który pracował przy Railroad Tycoon i Civilization właśnie. Skojarzenie w Warcraftem wzięło się stąd, że pierwsze co zobaczyłem po uruchomieniu AoE, to niezapomniane menu z listą surowców, przedstawione po prostu identycznie. Również sam charakter wydobycia, jego forma, jest taka sama (powołujemy do życia masę "chłoptwa", które zajmuje się wydobyciem złota, skal, drewna i zdobywaniem żywności). Niemal identyczny jest również panel umożliwiający rozwój cywilizacji. Kolejne budowle i jednostki powstają po





kliknięciu na ich ikonę, podobnie w wypadku upgrade. Właściwie gra składa się z całej gamy elementów, które gdzieś już kiedyś widzieliśmy.

Być może to, co napisałem powyżej powinno być poważnym zarzutem skierowanym do twórców gry, jednak pomimo pewnej wtórności AoE nie czuję się wcale rozczarowany. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że graficznie gra po prostu powala z nóg. Jakiś czas temu grałem we wspomnianego akceleratora grafiki Mythra. Jeżeli mam być szczerzy, to graficznie Age of Empires bije produkt Bungie na głowę. Postacie w grze naprawdę chodzą, a nie stawiają klockowate kroki, jakby nie miały stawów w kolanach, względnie udawały pingwiny. Wyraźnie widać różnicę w poruszaniu się opancerzonego Centuriona i lekko odzianego łucznika - jest ono prawie doskonale, jeśli chodzi o jego



naturalność, i dają głowę, że gdyby zamiast animowanych postaci po ekranie lazili prawdziwi wojacy, nie zauważylibyście różnicy. Kiedy stają naprzeciw siebie wrogi wojska złożone ze słoni bojowych, rydwanów, kawalerii i licznych oddziałów piechoty (mniej więcej o realność historyczną), widoczki są po prostu wymiatające. Dodając do tego znakomicie wykonane sekwencje śmierci każdego rodzaju wojowników (wszystko to oczywiście w ogluszającym huku bitewnym), to po prostu aż chce się chwycić wysłużony nóż do papieru i wkroczyć pomiędzy walczących.

Zapewne większość Czytelników przekonała się już na własne oczy, o czym mówię, serwując sobie umieszczone na płycie demko. Jeżeli nie, to spieszę poinformować, co właściwie zaferowano nam w nowej grze sygnowanej przez Microsoft.

Age of Empires jest strategią czasu rzeczywistego, w której przenosimy się 12 tysięcy lat wstecz (do epoki kamienia) i stajemy na czele małego plemienia, które musimy rozwinąć w potężne imperium. Do wyboru mamy jedną z 12

starożytnych cywilizacji, z których każda charakteryzuje się specyficznymi zaletami (np. Grecy hoplici oraz ich statki wojenne są o 30% szybsze od analogicznych jednostek innych ras, z kolei Sumeryjczycy produkują dwa razy więcej żywności z farm itd.). Cele poszczególnych scenariuszy oraz sposób ich realizacji są specyficzne dla każdej misji. Standardowo możemy wybrać pojedynczą grę (40 misji) lub



kampanię. W zależności od dokonanego wyboru, będziemy mogli również samodzielnie określić własności rozgrywanej gry. Wybierzemy jeden z pięciu poziomów trudności, zdecydujemy się na określoną wielkość mapy i rodzaj terenu (np. kilka wysp lub jeden wielki "land"), określimy ilość dostępnych surowców, epokę, w której rozpoczynamy grę czy warunki zwycięstwa.

W grze dostępne są cztery kampanie, na każdą składa się osiem misji. Scenariusze rozegrają się w Egipcie, Grecji, Babilonie. Czwarta kampania polegała będzie na stworzeniu Imperium Yamato. Zanim rozpoczniemy grę, pojawi się bardzo dobrze zaprojektowana mapa misji, jak również lokalizacja historyczna zdarzenia oraz rozpisane story danego scenariusza. Ponieważ Age of Empires przewidziana została jako gra multiplayerowa, znajdziecie tu mnóstwo opcji umożliwiających grę dla kilku osób.

DeathMatch (który możemy także rozegrać jako "Single") poprzez

odpowiedni zapas surowców, którymi dysponuje każdy z graczy (po 20 tys. jeźdźców, drzewek i kamyczków oraz 10 tysięcy złotych monet) pozwala na znacznie bardziej dynamiczną grę. Wspomnę przy okazji o warunkach zwycięstwa. Tak jak w Cywilizacji,

możemy wybudować "cud", który pochłania co prawda wszelkie surowce w zastraszającym tempie, jeżeli jednak zostanie wybudowany przed rokiem 2000, automatycznie przynosi całkowite i zdecydowane zwycięstwo. Możemy również zebrać wszystkie artefakty (których jest pięć) albo opanować starożytne, mistyczne kręgi (ruiny), co także gwarantuje wygraną. Oczywiście zawsze pozostaje wariant, w którym wykańczamy wszystko co żyje, względnie określoną cywilizację. Można również zagrać ze stoperem w ręku lub wybrać wariant, w którym wygrywa najbogatszy w danej kategorii. W trybie multiplayer możliwa jest także gra kooperatywna, czyli popularne "huzia na Józia" albo, jak kto woli, "siła złego na jednego". Dla zainteresowanych podaję dostępne możliwości: IPX, TCP/IP, modem "serial" (czyli dwa komputerki bez modemów, za to z kablem). Age of Empires toczyć się będzie również w specjalnej Strefie Gry Microsoftu (Microsoft Internet Gaming Zone).

W pierwszej Cywilizacji nieraz do łez rozbawiali mnie teksty "dyplomatów". Dyplomacja nieobca jest i Age of Empires. Nie będziemy już jednak dyskutować, lecz jedynie wybierać z listy dynamicznie rozwijające się cywilizacje, z którymi chcielibyśmy zawrzeć sojusz, względnie stać się w stosunku do nich neutralni. Oczywiście taka przyjemność kosztuje, ale mamy przynajmniej gwarancję, że w



Po lewej: Biera poprzetykana jest ładnulkami, na ostro przyprawionymi animacjami. Pewiny Wam się podobać.

Plusy:

- doskonała grafika
- przemyślane scenariusze
- edytor do gry
- dobra muzyka

Minusy:

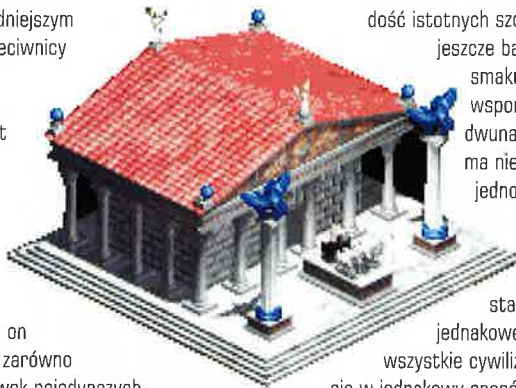
- za krótka!!!

Ocena:

9

początkowym, najtrudniejszym etapie rozgrywki, przeciwnicy nie wyniosą nas na nabijanych kołcami maczugach poza świat żywych.

Specjalnym bonusem, o którym trudno nie wspomnieć, jest edytor gry. Umożliwia on kompletne wykonanie zarówno kampanii, jak i rozgrywek pojedynczych.



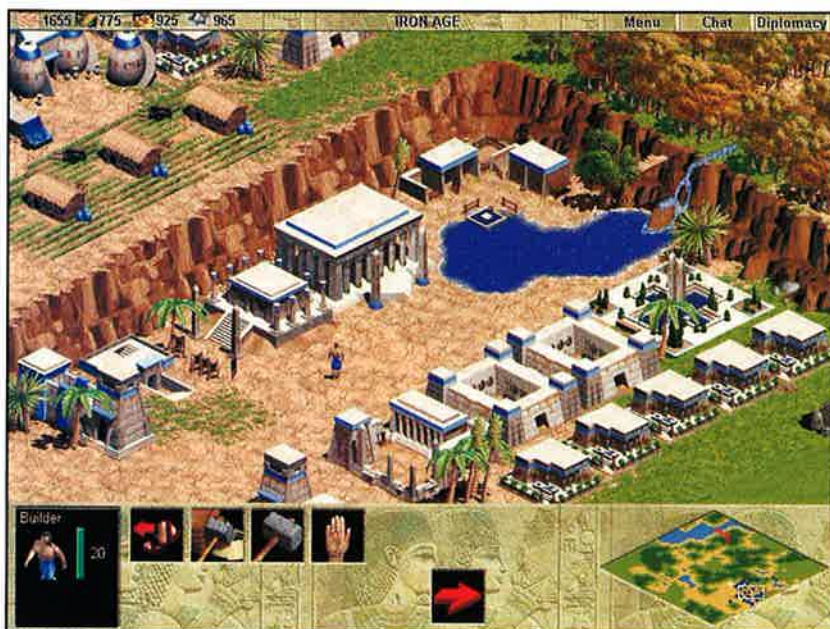
dość istotnych szczegółach, które jeszcze bardziej dodają jej smaku. Każda ze wspomnianych dwunastu cywilizacji ma nieco inne jednostki wojskowe. Co prawda jednostki o takim samym statusie będą jednakowe, jednak nie wszystkie cywilizacje rozwiną się w jednakowy sposób, co oczywiście



W Age of Empires dostępnych jest dwadzieścia osiem odmiennych wojsk (włączając w to kapłanów, którzy "działają" w identyczny sposób jak magowie w Warcraftie 2) oraz pięć statków wojennych. Część ze wspomnianych oddziałów jest upgrade'em. Flota to również sześć statków wykorzystywanych do połowów, handlu i transportu. Oczywiście, aby powstały określone oddziały wojska, należy najpierw wybudować budynki (np. po wybudowaniu Akademii możemy kształcić hoplitów, których w kolejnej epoce będzie można zamienić - upgrade - na falangę). Każda cywilizacja ma odmienne miasto, tak jak w Heroes of Might and Magic 2, gdzie nawet jego wygląd zależał od tego, czy byłes Rycerzem czy Nekromantą. Nie będę pisał już o tym, że budowle są świetnie zaprojektowane, bo to po prostu widać na ilustracjach, które towarzyszą tekstowi. Potwierdzają one jedynie po raz kolejny wysoki poziom graficzny projektu, co jest w moim przekonaniu gwoździem do trumny wszelkich kontestatorów gry.

Age of Empires spełniła moje oczekiwania. Gra okazała się naprawdę czadowa, co potwierdzają podparte zapalkami oczka. Świetna grafika,

Po prawej: Niezależnie od cywilizacji, postacie są takie same. Szkoła.



Warto podkreślić, że prostota obsługi nie oznacza w tym przypadku miernego efektu pracy. Edytor umożliwił samodzielne zrobienie w pełni grywalnego, spójnego scenariusza, który niewiele lub wcale ustępuje oryginalnemu. Oczywiście zgrabne wykonanie misji będzie wymagało trochę wprawy i czasu, jeżeli jednak się nie zniechęcicie, szybko osiągniecie naprawdę niezłe efekty (i będziecie mogli wymieniać się później misjami z kumplami). Co najważniejsze, aby zacząć samodzielnie "edytować", nie musimy dokupować specjalnej płytki (bardzo powszechna ostatnio praktyka) - edytor mamy od razu, na płycie z grą. Jak już wspomniałem, gra wygląda po prostu czadowo. Nie dopowiedziałem jednak o kilku

proceeding do tego, że będą posiadały nieco odmienne siły wojskowe. Grecy wywiciwają w epoce żelaza Falangę i Centurionów (Grecy - centurionów?! Hmm... Mac Abra), zupełnie niedostępne siły dla Egipcjan. Jednak Egipcjanie posiadają będą słonie wojenne i łuczników na słońcach (bardzo silne jednostki), o których Grecy mogą jedynie pomarzyć. Podobne zależności oraz atrybuty cywilizacji (czyli jakaś przewaga w dowolnej kategorii poszczególnych "kultur") wprowadzają spore zróżnicowanie, pomimo niewielkiej w sumie różnorodności i ilości wszystkich jednostek. Trochę zirykowało mnie ograniczenie liczby możliwych do wyprodukowania jednostek (50), jednak okazało się, że nie jest to aż taki zły pomysł. Po prostu zamiast wybijać tony kolejnych żołnierzy i tabuny kawalerii, musimy zająć się strategią. Mamy ograniczoną ilość wojska, a więc bardzo ważne staje się właściwe dobranie go pod względem mobilności, siły ognia, celności (każdą jednostkę wojskową charakteryzują cztery parametry), natomiast ataki i obronę należy naprawdę dobrze zaplanować.



dobre misje, miła dla ucha muzyka i sample. Jak dla mnie gierka była jednak trochę za krótka, ale trudno mówić w tym momencie o jakimś niedociągnięciu. Zapewne część czytelników będzie miała zastrzeżenia do ograniczenia ilości jednostek, ale, jak już wspomniałem, skończyły się czasy Armii Młotków, którymi walimy po głowie mniej liczny, znaczy się - głupszego, przeciwnika. Dpracowany, rzetelny produkt na pewno wart jest Waszego czasu, a czymś takim jest właśnie Age of Empires.



	Producent: Microsoft
	Wymagania: P-90, 16MB RAM, CDx2, Windows 95/NT, 56
Internet: http://www.microsoft.com/games/	

Miasto kątów prostych

Grand Theft Auto

*"...Stale wzrastająca - wręcz w zastraszającym tempie - liczba rozbojów, jakie mają miejsce w naszym pięknym Mieście Wolności sprawiła, że burmistrz Doe otrzymał od rady miejskiej nadzwyczajne votum zaufania - tzw. "wolną rękę", by skutecznie i - co nie mniej ważne - szybko przeprowadzić bezpardonową walkę z całym światkiem przestępczym. Od dnia dzisiejszego ulice będą stale kontrolowane przez podwojoną liczbę patroli policji. Powiadomiono również elitarne grupy SWAT. Są one w stałym pogotowiu. ...Przepraszam na moment... taak, tak, CO?! Ojej! Hmmm... Tragiczna wiadomość z ostatniej chwili: burmistrz Doe zginął w wybuchu samochodu - pułapki... Więcej na ten temat powiesz policji zmierzający właśnie w naszą stronę...
- Dawaj mikrofon, okularniku! No, teraz mówisz policji - wojna dopiero się zaczyna! Słyszycie gnidy?! Dopiero zaczyna! I strzeżcie się - będziemy strzelać bez uprzedzenia!..."*

GEM.INI

Tak, tak drogi czytelniku i zarazem - zapewne - gracz. Liberty City (teren akcji gry Grand Theft Auto) bez przesady nazwać można rajem dla przestępców. Bo wyobraź sobie tylko: oto trawiony rakiem wewnętrzny rozkładu moloch. Normalni - eee - znaczy, chciałem powiedzieć: uczciwi obywatele na ulicach czują się - bez odrobiny przesady - jakby mieli przyszyte na plecach tarcze strzelnicze. Układ autostrad i powiązanych z nimi ulic to prawdziwa pajęcza sieć. Ciężko się z niej wyrwać... No i przed tym wszystkim stoimy sobie my - "wesolutka kompania giercowników" - i mamy za zadanie...

Po prawej: Przejmuję to auto w lmentu bezprawa.



Po prawej: Cossworth - prawdopodobnie najszybsza tura w mieście.



Aaaa - tu was mam - wcale nie przywracanie porządku! Od tego jest G-Police. My wręcz musimy pogłębić chaos! A wszystko po to, by było jak najłatwiej się nachapać! Zdrowe podejście - nieprawdaz?! No... nie do końca! Ale zawsze!

A teraz konkrety. LC jest niestety tylko "dwuwymiarowo-trójwymiarowe". Określenie to najwłaściwiej oddaje sposób rzutowania obszaru gry: z perspektywy - hmm - coś jak z lotu ptaka. A teraz bardziej konkretne konkrety - naszą karierę rozpoczynamy od wyboru osoby, w którą zamierzamy się wcielić. Do dyspozycji mamy niewielką gromadkę zbłąkanych duszyczek - nowicjuszy w trudnym złodziejskim fachu. Tu nie ma się co zastanawiać - to, czy wybierzemy ognistą brunetkę (z wielkimi zębami), mrocznego czarnego, spoconego śpaślaka, czy - mmm - cudowną blondynkę - jest naprawdę nieistotne! Nie ma to bowiem nijakiego wpływu na samą grę. No może tylko na samopoczucie. Pozostaje zatem tylko wklepanie ksywy i jedziemy! Czy raczej - stoimy. Bez guna i pieniędzy. Co gorsza - bez reputacji! Tak tak - nie upchniemy tak łatwo "gorącego" towaru. A kariera czeka. Nie ma się jednak co załamywać - gdzieś obok powinna stać sobie niewielka skrzyneczka. Malutka dewastacja i mamy pistolet. Ten jednak przyda się dopiero za kilka

chwil. O! kej - teraz śmiałym krokiem wpadamy na jezdnię. Jadące samochody niemalże zawsze zdążą wyhamować. Tak na marginesie - w czasie mojej kariery rozjechało mnie zaledwie dwa razy - raz wpakowałem się pod taksówkę, drugi raz - pod "wyjący" ambulans... Dlatego też bez

rozglądania się wpadamy na jezdnię, szukamy "inspirującego" nas wózka i... tu dwie możliwości. Po pierwsze: palba w drzwi kierowcy powinna wymownie zasygnalizować mu, że auto wcale nie jest mu już potrzebne. Po wtóre zaś - sposób chyba skuteczniejszy - zdecydowanie pchamy się gościami pod maskę. Ten trąbi, ale posłusznie zatrzymuje się. Teraz znowu nasza kolej - otwieramy drzwi, prezentujemy (to od prezentu) kierowcy tubę, wykopujemy go na jezdnię, błyskawicznie wskakujemy za kółko i odjeżdżamy z piskiem opon. Albo i nie - zawsze można przecieć chwilę się za nim pouganiać. Cel: wprasowanie kolesia w mur jakiegoś budynku!... I tak nam nic nie robią. A w ten sposób zbieramy również punkty, które w Grand Theft Auto równoważne są kasie. Nie polecam jednak tej metody "stawania się" bogaczem. I nie chodzi mi nawet o to, że massowe masakry (che, che!) przechodniów zwrócą wreszcie uwagę policji, ale o aspekt - rzekłbym - ekonomiczny. Po prostu zbyt długo to trwa... Jak się nachapać - to od razu! O tym jednak dopiero za moment...

Jak na razie - jest świetnie. Mamy furę, guna, kilka dolołów i sporo (nie)dobrych chęci. Ale jeszcze nie czas na brawurowe akcje, które znajdują się w podręcznikach policyjnych! Teraz bowiem warto byłoby pojeździć sobie spokojnie i





prześmieszne miny na górze ekranu - oplaca się pomykać po chodniku - zwłaszcza na autostradach. Dlaczego?! Ha - zastanówcie się chwileczkę - no i co?! O! kej - już mówię. Otóż dlatego, że próby przebiecia się przez blokadę, jaką rozstawia policja, czy nawet ewentualne jej sforsowanie okupione jest znacznymi "ubytkami" (dosłownie) w konstrukcji fury, którą sobie w najlepsze pomykamy. Efekt? Jeden zbląkany pocisk i... BUUUM! Wasted... Tego zaś przecież byśmy nie chcieli... Tym bardziej że bieżące zadanie także idzie... no, sami wiecie dokąd. A jeśli już jesteśmy przy strojeniu min i onomatopiejach eksplozji - w mieście znajdują się również tzw. "bomb

mniej więcej w zgodzie z przepisami po LC i pooglądać, pozapamiętywać i tak dalej, i tak dalej... To wprawdzie nie jest najciekawszym elementem gry, ale inwestycja w dobre zapoznanie się z układem miasta, a przede wszystkim poznanie umiejscowienia warsztatów samochodowych - głównego "mąciela" gliniarzy - się opłaca. Poza tym czas ten można przeznaczyć na poszukiwanie kilku innych skrzynek. Mały szczęścia lut i już mamy "boosta" samochodu, gustowną kamizelkę kuloodporną, a nawet pistolet maszynowy! (w dalszych etapach gry także: miotacz ognia i wyrzutnia pocisków typu ziemia-ziemia). No i pięknie. Miasto już w miarę znamy. Do "respray shopów" dojechać możemy z palcem w uchu. Czyli - nie ma się co czarować - akcja! Nieopodal naszego samochodu "plywa sobie" w powietrzu niewielka strzałka. W tym przypadku doprowadzi nas prościutko do telefonów, przez które otrzymamy zadania od bossów. A potrafią oni mieć "zachciwajki"... Nie będę zdradzał wszystkiego - nadmienię tylko, że osobiście do gustu przypadła mi "zabawa w ratowanie córki jednego z szefów - Sashy"... Tak swoją drogą - znaczące imię!... No i właśnie - doszliśmy do metody "błyskawicznego wzbogacenia się". Premie za misję "do przodu" to - bagatela: od 50 kawalków wwyż... Fiu, fiu!

Pięknie. I tyle tylko, że przykładowo po napadzie na bank zaczynamy nagle być solą w oku wszystkich miejskich policajów. Objawia się to tym, że nieledwie z pasją próbują nas zatrzymać: nieelegancko zajeżdżają drogę, posyłają w naszym kierunku olowiane niespodzianki i tak dalej, i tak dalej... I tu niewielki hint: podczas pościgu - czyli w momencie gdy kilku przemitych facetów w granatowych czapeczkach z daszkiem stroi



shopy", gdzie za niewielką opłatą (5 patyków) możemy dobrać nieco "ekwipunku dodatkowego". Potem jeden przycisk i... nagle, niemalże znikąd na ulicy pojawia się krater!... Tyle tylko, że równie nagle znów jesteśmy "spieszni"...

Zgodnie ze starym przysłowiem drwali, "im dalej w las, tym więcej drzew", na kolejnych etapach gry, czyli w kolejnej dzielnicy (choć nie zawsze!), ba - w mieście, zadania są coraz trudniejsze, dojazd do kolejnych telefonów - coraz bardziej skomplikowany, a i czas jaki mamy na wykonanie misji - coraz bardziej ograniczony. Na szczęście placą więcej... Nie koniec jednak na tym - jak łatwo się domyślić,

Poniżej:
Są widok na forę.



słodki żywot złodziejaska (i mordercy) skutecznie zatruwa nam także coraz to lepsza jakościowo gliniarnia. Co ciekawe, zdarza się, że ni z tego ni z owego ostrzelani zostaniemy z broni maszynowej przez jakiegoś maniaka! No - to doprawdy jest oburzające. Gdzie policja! Co to za porządek! Żeby uczciwy obywat... ekhmm... no tak - jednym słowem - jest trudniej. Ale i zabawniej.

I jeszcze jedno - esteci! Nie oplaca się tworzyć własnego salonu samochodowego pod gołym niebem przy wykorzystaniu co lepszych fur. Już lepiej je upchnąć w dokach. Unikniecie w ten sposób rozczarowania, które - niestety! - stało się mym udziałem... Po przejściu do kolejnego etapu gry cała kolekcja pracowicie wyselekcjonowanych i skrętnie "wygladzonych" bryczek - m.in. złota Porka Carrera, dwa Countachy, dwa Cosworthy, limuzyna i, niewątpliwie ozdoba całego zbioru, wóz strażacki - po prostu zniknęły... Nic tylko się wścieć!... A jeśli już w tej materii się znajdujemy (no no - ależ się mię powiedziało...) to także zachomikowana kasa z poprzedniego układu rozplywa się jak sen jaki złoty... A jest się o co



kłócić: zwykle bowiem jest to około miliona bucksów! Co oni z nią zrobili?! Przelali na konto w Zurychu?! Wykupili ubezpieczenie emerytalne Pogodna Jesień?! A nawet jeśli, to dlaczego zostawili mi tylko trzy setki?! Aż trudno wyobrazić sobie moje niemiłe zaskoczenie, gdy na samym wstępie drugiego etapu ścigany przez większość służb mundurowych miasta - a to "dzięki" nadmiernemu brykaniu sobie po osadzie - docieram rżącym gratem do warsztatu, a koleś mówi mi: "Ho ho ho - chłopie! Wróć no jak będziesz mieć kasę!" Ogluszony spoglądam na konto - i cóż widzę?! Nędzne dwa i pół patyka! Żeby nie było niedomówień - z szopy nie udało mi się już "ewakuować"...

Ogólnie zaś są trzy sposoby pozbycia się siedzących na ogonie policajów. Pierwszy - przemalowanie trefnego samochodu i zmiana jego tablic w jednym z warsztatów. Drugim - pozytywne ukończenie questa - gwar za plecami cichnie jak nożem uciął. I wreszcie trzeci - wymagający nieco szczęścia - "rozjechanie" skrzynki, w której znajduje się pieniądze - łapówka. Skorumpowani szefowie policji rządzą... Nieskorumpowanych się usuwa... Niezłe to wszystko, prawda? Bardzo politycznie poprawne, etyczne... i w ogóle. Oczywiście BMG nie pozwala bawić się gierką malolatom, ale mimo zamieszczenia na pudełku odpowiedniego emblematu o "parental advisory", firma ma kłopoty z dystrybucją swojego produktu. A jak to będzie w naszym kraju, gdzie CD Projekt zamierza nawet wydać w pełni zlokalizowaną wersję GTA?

Gem.ini (znowuż on???) wtrąca swoje 3 grosze...

No cóż - w zasadzie w pełni zgadzam się z autorem w kwestii tego, że w Grand Theft Auto gra się rewelacyjnie. Inna rzecz, jednak, że ze względu na nazbyt miejscami "radikalne" metody postępowania tudzież niezgodne z etyką zachowania się, nie mogę sobie pozwolić na luksus rekomendowania gry wszystkim, jak leci, czytelnikom CD Action. Co prawda, zdając sobie również sprawę, że tego typu zastrzeżenia działają na tzw. małoletnich (i z tego to powodu "podatnych na wszelkie wpływy") jak miódowy magnes na metalową muchę... No, no - że też udało mi się coś równie głupiego wymyślić... A nieważne. W każdym razie - by wymogom stało się zadość: "ślabopsychiczni" - nie grajcie w *Grand Theft Auto!*

...Zresztą - jak podają dobrze zorientowane źródła - z tego to właśnie powodu firma BMG ma sporo kłopotów ze sprzedażą GTA. I nie chodzi mi tutaj o popyt - sama gra idzie jak przysłowiowe gorące buleczki. Tym niemniej ktoś ważny dowiedział się, że mimo iż opatrzona została ona śliczną naklejką "od lat 18" sprzedaje się ją również takim "bardzo-nastolatkom". Hmm. A może to wszystko to tylko chwyt reklamowy?!...



Zobaczymy. Chyba pora zbliżyć się o jako takiego zakończenia tej pisaniny? Jaka jest gra? Czy jest idealna? Ehmm, oczywiście - nie. Z całą pewnością bowiem istnieje kilka rzeczy, które

wręcz nie mogą się podobać. Pierwszym z nich jest... nieco starylna grafika. Nawet podciągnięcie do haj-resa czy wykorzystanie możliwości chipseta Voodoo niewiele pomaga. Po wtóre - osobiście nie pasuje mi wizerunek samego miasta. Bo owszem jest tu wszystko co powinno być: szpitale, kluby nocne, kolej na estakadzie, mosty, doki i tak dalej i tym podobne, ale... no cóż - wszystkie ulice przecinają się dokładnie pod kątem prostym. Nie ma tu żadnych krzywizn, łagodnych luków czy choćby skrzyżowań w formie ronda. A to odrobinę boli. Z drugiej jednak strony nielatwo byłoby pryskać przed gliniarzami w tak trudnym terenie... No chyba żeby w trzech wymiarach: coś a la Quarantine. To dopiero byłoby coś!



wreszcie ostatni z buraczków - policaję są zakuci jak nie wiem co! Jeżeli tylko nie są w pościgu za tobą, możesz robić im dowolne (w granicach rozsądku - oczywiście) dowcipy. Ja wymuszałem na nich pierwszeństwo, "podpukiwałem" na skrzyżowaniach, blokowałem ruch w bezpośredniej ich obecności... - i nic! I po cóż to tak się starałem?...

Polalo się kilka lez... Tym niemniej to co jest, jest całkiem zadawalające. Ba, wręcz imponujące! Atmosfera metropolii oddana jest kapitalnie, mnogość rodzajów fur - nawet motocykle! - przyprawia o zawrót głowy (i ta nęci, i ta mami...). Co więcej: każda przyczyna ma swój skutek - rozmycie na chodniku klienta zaowocuje przyjazdem ambulansu, pożar zwiabi wozy straży pożarnych... Także oprawa dźwiękowa, czyli wszelakiego rodzaju sound fx są rewelacyjne - przykładowo: odgłosy klaksonów zniecierpliwionych lub - nie bójmy się brutalnej prawdy: zszokowanych naszym niepospolitym stylem jazdy kierowców, teksty przerażonych przechodniów wijących w panice przed naszym wózkiem w chwili, gdy skracamy sobie drogę pędząc między budynkami, zróżnicowana - w zależności od auta - muzyka audio (z radia) - to wszystko znakomicie podkreśla nastrój wielkiego miasta... Czyli ogólnie - mimo kilku buraczków, a dzięki swej ogromnej gierkowości, wręcz kąpiącemu w nerki nastrojowi i atmosferze stałego wyzwania, Grand Theft Auto jest grą, którą można z czystym sumieniem po prostu polecić.

Po lewej:
Autobus szkolny to jest to!

Plusy:

- rewelacyjna gierkowość
- kapitalnie oddana atmosfera wielkiego miasta
- niecodzienne ujęcie problemu przestępczości
- muzyka

Minusy:

- relatywnie słaba grafika
- same kąty proste...

Ocena:

8

	Producent: BMG
Wymagania: 486/100, 16MB RAM, CDX2, Dos/Win 95	Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 250703
Internet: http://www.bmginteractive.com	

Nowy Zork - akwizytor

Zork Grand Inquisitor

Tytuł Zork nie jest żadną nowością w świecie przygodowych gier komputerowych. Dokładnie tuzin tytułów liczy sobie już kolekcja Zorków. Teraz możemy swoje oczy ucieszyć, a mózg zmęczyć nową grą tej serii. Panie i Panowie! Przed Wami Zork Grand Inquisitor - nowe pomysły w starym świecie, świat magii zwalczany przez chorego maniaka, śliczna grafika, niezły dźwięk i sporo absurdu i humoru. Zagrajcie, bo warto!

MARCIN KACZMARCZYK

Wyludniona wioska, czyli trudne początki

Nie zawsze najlepsi zostają władcami. Zork Grand Inquisitor jest żywym dowodem na to, że ta reguła sprawdza się nie tylko w kilku krajach na świecie. W Tamtym świecie szefem został bowiem bardzo zły, wyjątkowo wredny, wręcz automatycznie kwalifikujący się do utylizacji były czarownik Wielki Inkwizytor Yannick. Co gorsza, zaraz po objęciu władzy, ten nieciekawym gościem postawił sobie za cel wyciąć w pień wszystkich mających nawet blade pojęcie o magii. Nikt nie może się nią posługiwać, nikt nie może nawet o niej myśleć. Wszyscy mają o niej zapomnieć. Gdyby zjawiał się jakiś szalony bohater, który sprzeciwił się polityce nowej inkwizycji, czeka go ponury los Totemizacji. Mówiąc jaśniej, zostanie przemieniony w małą żelazną pieczęć. Naturalnie na wieki, chyba, że był tak uciążliwy dla władzy, że zaraz po przemianie wrzucą go (czyli pieczęć) do naczynia z zżerającą wszystko substancją...

W Zork Grand Inquisitor gracz wciela się w postać akwizytora sprzedającego odkurzacze Perma Suck, firmy o mniej już interesująco



brzmiającej nazwie Frobozz Electric. Losy rzucili go do nadmorskiej miejscowości, a właściwie zabitej dechami wioski Fort Foozie. Inkwizytor zakazał nam opuszczać wioskę. Nie jest to miła decyzja, bowiem kurort to nie jest, a poza tym wszyscy mieszkańcy totalnie nas ignorują. Trzeba zwalczyć chwilową depresję i zabrać się za naprawianie świata, co można zrobić, ponieważ od samego początku gry dysponuje się kieszenią, w której mieści się niemal cały świat i która jest standardowym narzędziem w znakomitej większości gier przygodowych.

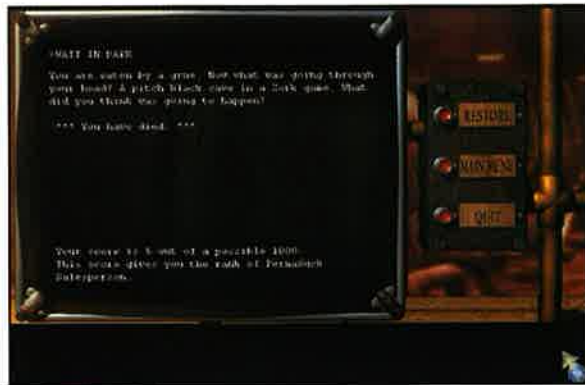


Paranoidalny klimat

Programiści Activision tworząc Zork Grand Inquisitor bardzo się starali, aby nie był on typową grą przygodową. Wyszli, ze słusznego chyba założenia, że jak długo można produkować nieruchome obrazki i zagmatwane do granic absurdu łamigłówki, do których rozwiązania potrzeba już nie kilku wieczorów ale lat? Dość. Nowy Zork ma być inny. Z przeszłości zaczerpnięto kilka znanych z poprzednich Zorków miejsc. W grze można zatem znaleźć klasztor



Steppinthrax, wioskę Fort Foozle (ta to właściwie jest na samym początku - szukać nie trzeba zbyt długo), Hades, laboratorium rozwoju czarów, The Great Underground Empire i może coś jeszcze co dawniej w Zorkach było, a o czym zapomniałem. Do tego dołączono nową,

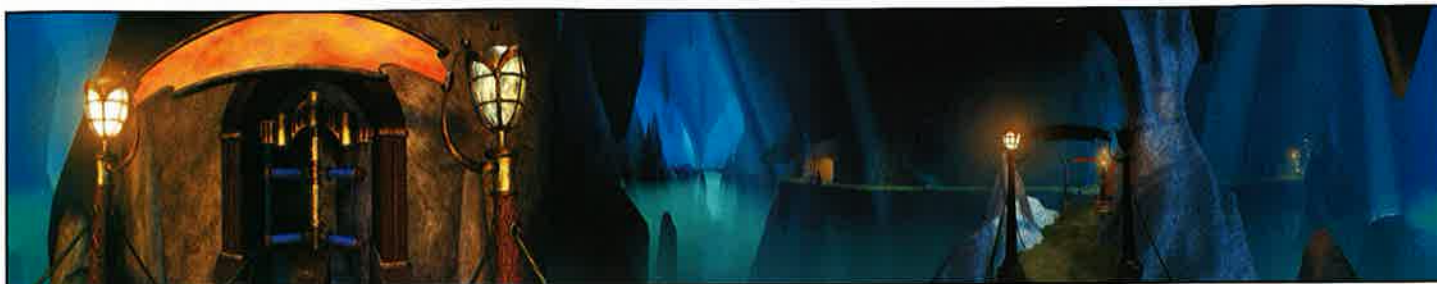


powalającą grafikę. Praktycznie każdy ekran jest namalowany z pieczołowitością typową dla mnichów buddyjskich. Już sam początek gry, kiedy możemy podziwiać zachód słońca, zachwyca, a potem jest już tylko coraz lepiej. Screeny nie są nieruchome. Gracz może się obracać płynnie dookoła swej osi, tak jak w grach "doomowatych", jedynie przechodzenia pomiędzy kolejnymi lokacjami są typowe dla gier przygodowych. Poza tym dynamiki dodają dość częste wyrenderowane sekwencje wideo. Idąc przez las, zobaczymy zatem króciutkie ujęcie z puszczy, w której jest ciemno, mroczno i cicho, a wchodząc do studni zobaczymy, jak to



mogłoby naprawdę wyglądać. W sumie jest to fajne i grę bardzo ożywia, nadając jej klimatu zbliżonego bardziej do gier RPG. Praktycznie w każdym miejscu coś jeszcze rusza. Czasami jest to woda, piasek przesypywany wiatrem, chorągwie na wietrze, tajemnicze mechanizmy itp.

Zork nie byłby Zorkiem, gdyby nie specyficzny humor, którego w tej grze jest naprawdę sporo. Biegające budynki - jakie nie powiem - są tylko jedną, być może z nie najmocniejszych,





niespodzianek jakie mogą każdego spotkać w tej grze. Towarzysz naszych wędrówek kiedyś wielki mag, a obecnie całkiem elokwentna... lampka oliwna również każdego może ubawić do lez. W sumie gra robi wrażenie parodii śmiertelnie poważnych gier RPG, w których nawet, przepraszam za wyrażenie, rozwiązywanie swych fizjologicznych potrzeb, wymagało co najmniej kilku punktów magii. Tutaj to wszystko traktowane jest ze sporym dystansem.

Łatwo-trudno

Co wcale nie znaczy, że w grze w ogóle nie trzeba się wysilać. Wręcz przeciwnie, zagadek nie zabraknie, choć nie są tak wyrafinowane, jak w innych dużych grach przygodowych ostatnich kilkunastu miesięcy. Zanim zobaczyłem jeszcze Zorka Grand Inquisitor, pogrzebałem w



zakamarkach Internetu i tam jakiś "spec" mówił, że gierka w wersji "preview" to banał. Trzy dni i koniec.

Zachęcony taką opinią odpaliłem program. Polazilem trochę po świecie, bardzo szybko znalazłem wiszącą na jakimś słupie linę i niedaleko stamtąd studnię. Nad studnią wisiały resztki kołowrotu, więc niewiele się zastanawiając powiesiłem na nim linę i zjechałem na dół. Czyniąc to byłem niezwykle dumny z siebie, jak to szybko rozwiązuję te banalne zagadki gry. Zjechałem na dół a tam ciemność, ciemność i... chrup. Przeczytałem komunikat, że coś mnie zżarło. Nawet nie bardzo wiedziałem co. Zbyt nia beztraska nie popłaca! Zatem trzeba

Plusy:

- grafika
- klimat
- humor
- wymaga niekonwencjonalnego myślenia

Minusy:

- stanowczo za krótka
- dość dziwaczny tryb multiplayer

Ocena:

8

myśleć. Co gorsza często i niekoniecznie typowo. Ogromnym plusem nowego Zorka są wyjątkowo starannie opracowane zagadki, puzzle, lamigłówki - jak kto woli. Przyzwyczajeni do wymyślnych rozwiązań w innych grach przygodowych często będziecie się męczyć nad czymś prostym i oczywistym. Taki jest Zork Grand Inquisitor. Czasami wystarczy przecież użyć siły lub magii, która w tej grze niezwykle ważną rzeczą jest. Nie trzeba chyba nikogo zachęcać do tego, aby w grze przygodowej zbierał wszystko, co tylko można ze sobą zabrać. Uczulam jednak na zwoje z tajemniczymi zaklęciami. Bez nich często dalej w grze ani rusz. Nie zapomnijcie.

Multplayer i dlaczego tak krótko

W grze istnieje opcja Multplayer. Przypominam: w grze przygodowej. Działa to dość śmiesznie. Otóż jeden gracz kieruje ruchami Zorka (Master), a drugi wskazuje kursorem rzeczy, które wydają się być przydatne (Slave). W ten sposób pomaga ukończyć grę. Fajne i oryginalne. Pewną wadą tej gry jest zbyt krótka fabuła. Grę praktycznie kończy się w jeden

tydzień bez ślęczenia przed monitorem przez połowę każdej doby i bez specjalnego wysiłku. Przypuszczalnie powodem tego jest to, że Zork Grand Inquisitor jest pierwszą częścią trylogii o świecie Zork, przygotowywanym przez Activision. Nie można przecież wszystkich wątków zakończyć już w części pierwszej. Nie dałoby się zarobić w przyszłości, a przecież, nie oszukujmy się, o to głównie chodzi. W sumie jednak powstała gierka niezła, nawet bardzo niezła.

Nie pisałem jeszcze o wygodnym sposobie obsługi gry. Czytelne zmieniające się kursory, brak drażniących mętnych ikon na ekranie powodują, że niczego praktycznie nie trzeba się uczyć. Wszystko wiemy od samego początku. Jest chyba tylko jeden produkt, zupełnie inny, w tej kategorii, który ją bije. Jest nim Blade Runner. Gdyby nie on, Zork Grand Inquisitor byłby grą nokautującą. To bardzo mile, że Activision wrócił do sprawdzonych wzorów, ubrał je w nowe szaty, zatrudnił Marca Blaira, czyli człowieka, któryś lata temu pisał pierwszego Zorka i pozwolił kilku ludziom napisać nową grę przygodową. Dzięki programom podobnym do tego jeszcze długo będziemy się cieszyć przygodówkami. Uważajcie zatem, abyście tylko nie zostali statemizowani.

Producent: Activision	
Wymagania: P-100, 16MB RAM, CDx2, Windows 95, SVGA	
Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 437797	
Internet: http://www.activision.com	
INFO	



Niebiosa w ogniu

F22 - Air Dominance Fighter

Każdy szanujący się młotownik latania miał już przynajmniej ze dwa razy możliwość posadzenia swojej szanownej osoby za sterami F22, mimo iż planowane wcielenie tego myśliwca do służby przewidziano dopiero na rok 2004. A wszystko za sprawą komputerowych symulacji, wydanych przez Interactive Magic i Novalogic. Z pewnym opóźnieniem do tego grona dołączył DID ze swoim F22 - Air Dominance Fighter. Jeśli ktoś się nie orientuje w rynku wydawców gier komputerowych, to przypomnę, że poprzednim tytułem tej firmy był EF2000, dość powszechnie uznawany za najdoskonalszego przedstawiciela wojskowych symulacji lotniczych.

ALLOR

Na powyższą opinię złożyło się wiele czynników, ale żeby nie zanudzać, przytoczę tylko te najważniejsze. Po pierwsze zastosowano tu zbliżoną do oryginalnej awionikę i systemy uzbrojenia. Dalej postarano się o dokładne odwzorowanie terenu, wymagających przeciwników oraz znakomite wykonanie - w tamtym czasie najlepiej wyglądający symulator. Nie bez znaczenia była także możliwość zwiedzania z kabiny "swojskiej" (europejskiej) maszyny "swojskich" (północne części naszego kontynentu) krajobrazów.

W przypadku ADF nie można niestety liczyć na żadną z przyjemności odnotowanych w ostatnim zdaniu. F22 jest maszyną w stu procentach jankeską, a polatać przyjdzie nam na Bliskim Wschodzie, w rejonie Morza Czerwonego czy nad terytoriami Egiptu, Etiopii i Arabii Saudyjskiej. Jest to więc prawdopodobnie

pierwsza próba odejścia od eksploatowanych do tej pory wzorców skupiania się jedynie na konfliktach w Europie czy rejonie Zatoki Perskiej i Azji. Zmiana teatru działań wojennych miała wpływ przede wszystkim na ukształtowaniu terenu: pod skrzydłami prawie przez cały czas tylko piasek i piasek. O zieleni łąk można tylko pomarzyć, nie wspominając nawet o prawdziwych lasach.

Jednak (na szczęście) pustynia to nie tylko wielkie morze piachu, jak się wydaje mniej wtajemniczonym. Na pustkowiach spotkać można zarówno góry, ba - całe ich łańcuchy, jak i trochę mniejsze wąwozy. Teren jest w miarę gęsto poprzecinany drogami, a kto szuka, ten może znaleźć i tory z parowozem, którego sapanie przy odrobinie wprawy w lataniu na niskim pułapie jest wyraźnie słyszalne. Dochodzą do tego porozrzucone tu i ówdzie miasta z trójwymiarowymi zabudowaniami, rzeki z rosnącymi gdzieś na brzegach kępami drzew oraz Morze Czerwone ze wszelkiego rodzaju pływającym żelastwem. Słowem, kolejna okazja do zwiedzenia dobrze graficznie i kartograficznie przedstawionego kawałka globusa.

Nie można także narzekać na brak celów, zarówno w powietrzu jak i na ziemi: jak wojna, to wojna. Zestawów przeciwlotniczych w pobliżu ważniejszych celów jest jak mrówek, czy to w postaci wyrzutni rakiet czy też samonaprowadzających się poczwórnych, sprzężonych działek kalibru 23 mm. Aż broni na pylonach nie wystarcza, a niewidzialność dla radaru także, raczej przy częstym kontakcie wzrokowym, niewiele daje. Nie wszystko trzeba jednakże niszczyć, to po pierwsze, a poza tym mamy jeszcze skrzydłowych, którzy z radością

pozbędą się ciężącego balastu. A w ramach obrony znakomicie sprawdza się latanie bardzo szybko tuż nad ziemią, a najlepiej jeszcze dodatkowo w wąwozach. Jediną wadą takiej taktyki jest niestety fakt, że wystarczy jeden błąd i bummm: zostają tylko dymiące szczątki. Nie ma nawet czasu na użycie katapulty...

Przy tak dużych wymaganiach stawianych pilotom bardzo pomocna okazuje się dobrze opracowana szkoła latania. Tutaj mamy do przejścia więcej misji niż potem w sumie w czasie trzech prawdziwych kampanii, ponadto

obejmuje ona praktycznie wszystkie aspekty prowadzenia wojny w powietrzu i z powietrza. Zaczyna się od nauki startów, lądowań i tankowania w locie, by poprzez sytuacje awaryjne (np. rozwalona

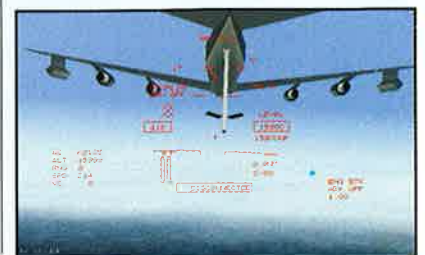
hydraulika) przejść do obsługi pokładowej awioniki. Potem jest bardziej widowiskowa nauka walki z użyciem poszczególnych systemów uzbrojenia - zarówno w powietrzu, jak i przy atakowaniu celów naziemnych. Ze względu na bardzo duży realizm (a firma ma na tym polu duże osiągnięcia - opracowywała na przykład symulator Jaguara dla potrzeb RAFu), wypada te lekcje zaliczyć, by nie doznać potem przykrych rozczarowań w czasie normalnej służby.

W nauce dobrych odruchów towarzyszących walce na krótkich dystansach bardzo pomocny jest system ACMI. Pozwala on na rejestrowanie w czasie podniebnych zmagani pozycji wszystkich myśliwców, co umożliwi późniejsze dokładne prześledzenie manewrów. Jest to wprost idealne narzędzie do wykrycia wszelkich bezsensownych ruchów drążka, które miast pomagać wyjść z opresji, tylko jeszcze pogarszają sytuację. O przydatności tego wynalazku najlepiej świadczy fakt, że dokładnie w taki sam sposób uczy się latania prawdziwych pilotów, tyle że oni muszą pod skrzydłem swego drapieżcy wozic specjalny zasobnik. Zresztą przydatność ACMI nie ogranicza się tylko do szkolenia - po deathmatchu miło sobie w spokoju popatrzeć na rozpaczliwe manewry tego gościa na dwunastej (tuż przed dziobem, jeśli ktoś nie jest przyzwyczajony do określeń zegarowych) na chwilę przed bliskim spotkaniem z Sidewinderem...

Prócz doskonalenia sztuki pilotażu, są jeszcze "wykłady" z taktyki działań ze skrzydłowymi oraz kierowania całym polem bitwy z pokładu



Po lewej: Nie ma to jak skryte podejście do celu.



AWACSA. Te ostatnie zahaczają już o teren zarezerwowany dla strategii czasu rzeczywistego w rodzaju Harpoona. Między nimi jest jednak podstawowa różnica - tutaj w dowolnym momencie można się przesiąść do wybranego F22 i rozstrzygnąć wynik starcia w bezpośredniej walce. Szkoda tylko, że w wyborze ograniczeni jesteście tylko do tego jednego typu samolotów, miło by było móc na przykład własnoręcznie zbombardować cel Tornadem, niszcząc wcześniej jego osłonę powietrzną na EF2000...

Tajne źródła szepczą jednak, że w



niedalekiej przyszłości takie coś będzie możliwe: z setką wojowników na niebie, nadzorem przestrzeni przez radary naziemne i te krążące w powietrzu. Ech, na razie można tylko powzdychać, ale jak szybka jest Sieć, każdy widzi.

Wróćmy jednak do szkolenia. Bardzo pomocna jest tutaj zarówno instrukcja, jak i dodatkowa książka opisująca dokładnie najważniejsze maszyny biorące udział w powietrznych pojedynkach wraz z ich uzbrojeniem. Napisana przez fachowców z World Air Power Journal mogłaby być bardzo interesującą pozycją dla wszystkich miłośników skrzydeł, także jako samodzielne wydawnictwo, a tutaj dostajemy ją jako bonus - należą się duże brawa, tym bardziej, że nie jest to żadna Special Edition ani nawet Gold.

Po szczęśliwym przebrnięciu przez szkołę orląt (dla własnego dobra oczywiście, jako że nie jest to obowiązkowe), na śmiałków czekają trzy kampanie, a w każdej po dziesięć misji w mniejszym lub większym stopniu ze sobą powiązanych. Niezbyt fortunnym rozwiązaniem są jednak zmiany stron w ich trakcie. Pozwala to wprowadzić na ujrzanie tego samego konfliktu z paru różnych perspektyw, ale za to nie ma co marzyć o pełnym wczuciu się w rolę pilota walczącego o wolność, przestrzeń do życia czy inne tego typu sprawy, zależnie od reprezentowanej strony konfliktu.

Kolejne misje, podobnie jak i kampanie, są coraz trudniejsze, wymagając tym samym od pilota sporych umiejętności przeżycia. Wprawdzie z pomocy autopilota można korzystać zarówno przy lądowaniu jak i tankowaniu w powietrzu, ale w walce już nas nie wyręczy. A rakiety latają, wyje naraz parę alarmów, a do tego trzeba jeszcze przezwyciężyć skutki potężnych

przebież. Nie jest może zbyt łatwe, ale za bardzo nie przesadzono, więc po krótkim treningu, przede wszystkim w obsłudze uzbrojenia, pierwszą kampanię można ukończyć w rozsądnym czasie bez większych problemów. Później zbawieniem jest nielimitowana liczba błędów. Są one wprawdzie odnotowywane w kartotece, ale nic ponadto, więc liczba misji pozytywnie wykonanych mniejsza tak że trzy razy od ogólnej ich liczby nie jest niczym dziwnym i wpływa co najwyżej na nie najlepsze samopoczucie.

W czasie lotów i przygotowań do nich można jednakże zauważyć parę niedociągnięć programu. Pierwszym jest mapa pola walki, która po zbyt dużym powiększeniu staje się zbiorem monstrualnych pikseli niosących zerową porcję informacji. Drugim - przejście nocy w dzień: w jednej chwili prawie że kompletne ciemności ustępują miejsca pełnemu oświetleniu. A gdzie świat? A wschodzące Słońce? Ostatnim większym bugiem jest działanie katapulty - wystarczy ją tylko włączyć, a przeżycie jest automatycznie zagwarantowane. Nawet jeżeli przed otwarciem spadochronu przez krótką chwilę wraz z fotelem poleżymy na ziemi... Problem z porami dnia i spadochronem jest jednak o tyle dziwny, że w EF2000 nie występował.

Jednak poza tymi wpadkami twórcy zaserwowali nam w swoim produkcie maksymalną dawkę realizmu. Zamglony horyzont, półprzezroczyste chmury, efekt flary na owiewce czy przeciążenia zostały oddane wprost idealnie. Podczas przelotu przez szczątki innej maszyny powinno się właściwie kończyć pisanie testamentu, bo kolizja murowana, a przy locie z podwieszonymi bombami można tylko pomarzyć o dużej prędkości czy zwrotności. Ciężarówka wzniesiona kurz na drogach, parowóz dymy, widać lecące pociski, a w miejscach gdzie upadają, podnoszą się chmury pyłu, a za samolotami przy ostrych manewrach ciągną się smugi kondensacyjne -



grafika to także kawał uczciwej roboty programistów. Inna sprawa, że do odpowiedniej jej płynności przydałaby się karta 3D, ale na szczęście gra wykorzystuje bezpośrednio 3Dfx, a przez Direct 3D, wiele innych. Do dźwięku także przyczepić się nie można. Słychać nawet takie detale jak odrywanie się powietrza od skrzydeł przy zbyt dużych kątach natarcia. Wszystkie komunikaty są wygłaszane, słychać rozmowy innych pilotów - uczucie przebywania w maszynie prawie że doskonałe. Prawie, bo fotel nie ma silowników, a głowa nie lata przy manewrach na boki, a o przeciążeniach nawet nie ma co marzyć... Dla zainteresowanych jest nawet dostępna muzyka, która, podobnie jak w produktach LucasArts, zmienia się w zależności od aktualnej sytuacji. Związany jest z nią jednak jeden haczyk - aby ukazać się w całej swojej krasie, potrzebuje przynajmniej AWE32, gdyż tylko wtedy do pamięci na karcie można załadować własne instrumenty MIDI.

O grze sieciowej wspominałem już wcześniej, więc teraz tylko krótkie rozwinięcie - grać można zarówno po kablu, przez modem, sieć jak i Internet, przy wykorzystaniu standardowych opcji udostępnianych przez DirectX. Istnieje też możliwość deathmatchy (wszyscy przeciw wszystkim, jak i rywalizujące ze sobą zespoły; jest też do wykonania parę misji w stylu: drużyna A atakuje cel C broniący przez gości z B - zabawa całkiem przyjemna, a co najważniejsze, wystarczy jeden kompakt).

Zamiast podsumowania, krótka zapowiedź. DID w niedługim czasie wyda Total Air War, który umożliwi tworzenie własnych misji, udostępniając przy tym dynamiczną kampanię w czasie rzeczywistym - ucztą dla fanów, którzy powinni potraktować ADF jako swego rodzaju szkołę przed właściwą rozgrywką, bo co tu dużo mówić, te trzydzieści misji to dla nich za mało. Obecnie jest to więc tytuł dla szerokiego grona komputerowych graczy: jednych przyciągała będzie grafika wraz z oprawą dźwiękową, innych pełny realizm. W każdym razie wszyscy powinni być zadowoleni, bo jest to, jak do tej pory, najlepsze połączenie obydwu tych cech. I to by było właściwie wszystko, bo czeka mnie jeszcze Quick Combat - trzeba sprawdzić, czy rzeczywistość na jego przejście potrzeba pięciu godzin...

Powyżej:
Pozbicie się ładunku i
świeca w górę.

Plusy:

- dwa w jednym: AWACS i F22
- wykonanie
- realizm
- misje treningowe
- dołączona książka

Minusy:

- niezbyt dokładna mapa terenu
- brak płynnego przejścia dzień - noc
- działanie katapulty

Ocena:

8

Producent: DID / Ocean	
Wymagania: P-133, 16MB RAM, CDx2, Windows 95, DirectX 5.0	
Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321	
Internet: http://www.did.com	

Zmierzch cyklu?

Wing Commander: Prophecy

Fabula: czyli pi(e)c na wodę, bujda na resorach czy, jak kto woli, cuda na kiju. A czy opowiadałem ci, jak to za młodych lat koty bitem? Nie mów, że już setki razy. Ach, ta dzisiejsza młodzież... Ciągłe wam w głowach te nowoczesne X-WINGI i TIE FIGHTERY... Za moich czasów... O! Przypomniała mi się historia, której ci jeszcze nigdy nie przedstawiłem. Pamiętasz wielką wojnę z Kilrathi? Che, che. Kicie dostały w kość, ale i nam się nieźle oberwało. W końcu jednak zawarto pokój. A bez wojny - wiadomo: nuda. Setki żołnierzy nie miały co robić, wybuchaly bunty i rewolty, kwitło piractwo. Skorumpowana konfederacja nie dawała sobie rady... Na szczęście wkrótce wybuchła nowa zadyma. Byłem wtedy w systemie Vega. A może to był Sirius1? Nieważne... Pamiętam jak tygrysy odbudowały swoją potęgę, szykowały się do kolejnego uderzenia. Wtedy pojawiło się "to coś"... Nikt tak naprawdę nie wiedział, co to było. Podleciało w pobliżu jednej z flot inwazyjnych Kilrathi i... rozniósło ją na strzępy. Strzelało także do naszych. Nie wiedzieliśmy jak się przed tym bronić. To był istny koszmarr! Później okazało się, że była to zupełnie nowa rasa, której w przeszłości Kilrathi oddawali boską cześć. Jej technika przewyższała naszą o całe lata świetlne. Nie poddawaliśmy się jednak, szybko zorganizowaliśmy przeciwdziałanie. Zobaczyliśmy, że najeźdźcy też mają słabe strony. Walka toczyła się o najwyższą sławkę...

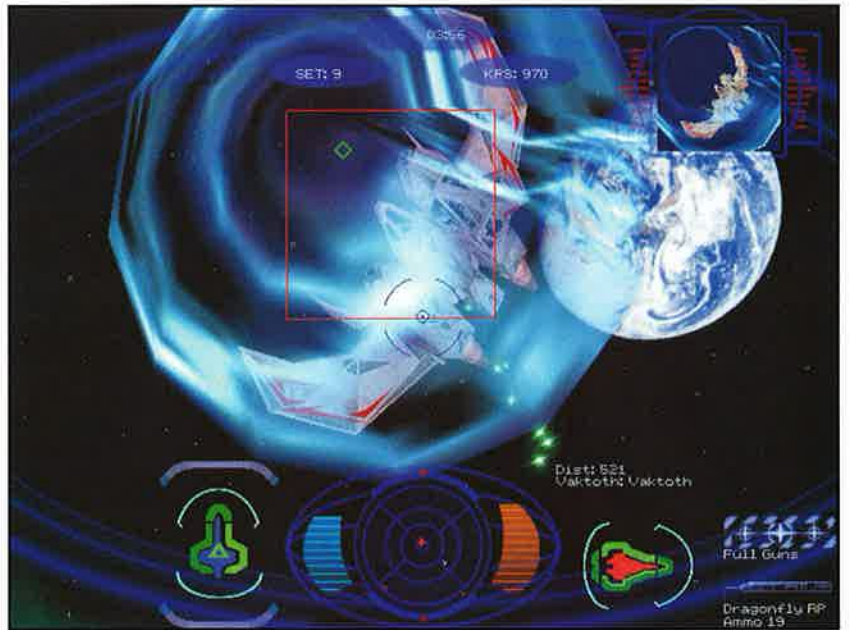
ŁUKASZ BONCZOL

Na pokładzie

Tak oto rozpoczyna się kolejna część słynnej sagi Wing Commander. Czy ta długo oczekiwana gra spełnia wszystkie oczekiwania? Odpowiedź brzmi: i tak, i nie. Przy opracowywaniu opisywanego programu nie brał udziału przesławny Chris Roberts. Jego koledzy chyba pogniwiali się na niego, bo wyraźnie chcieli odciąć się od stylu poprzednich edycji gry. Moim zdaniem ten manewr im nie wyszedł. Zmniejszono interakcję pomiędzy filmem a samą rozgrywką. Nasze



poczynania nie mają już większego wpływu na jej przebieg. Nie możemy wybierać dialogów, a skrzydłowi są nam z góry przydzielani. Różne



może być natomiast zakończenie misji. W miejsce sakramentalnego sukcesu lub porażki mamy szczegółowy opis wykonania przez nas poszczególnych zadań. Startujemy na pokładzie nowego statku flagowego konfederacji TGS MIDWAY. Jest to potężny lotniskowiec. Tak wielkiego statku nie było w żadnym Wing Commanderze. Wzdłuż jego kadłuba można lecieć dobre pół minuty!!!

O.K, jesteśmy już na tym kolosie, i co? Wcielamy się w postać młodego, zupełnie nowego bohatera. Nazywa się Casey i jest totalną ofiarą życiową, złotodziebem, leszczem, lamerem, frajerem i nie wiem kim jeszcze. Pułkownik Blair (w tej roli znów Mark Hamill) awansował na dowódcę floty i pojawia się tylko sporadycznie. (A przecież Blair to... ja!!! To ja wylatałem w jego skórze całego WC1, stawiałem dzielnie czoła Kilrathi w WC2, dokonałem desperackiego ataku na Kilrah w WC3, a ostatnio demaskowałem zdrajców w WC4. Nie chcę być teraz jakimś tam... Casey'em. Co z nocami przed monitorem spędzonymi jako ten bohater? Stracone?). Zmiana głównej postaci, z którą żyliśmy się



przez poprzednie części sagi, nie jest na pewno (przynajmniej dla mnie) dobrym pomysłem. Ja wiem - nowy bohater to znów "radość" nauki, zwiększanie swoich "skillów" itp. Ale wcale mi się to nie podoba.

Dźwięk i obraz

Od tej strony WC5 jest po prostu perfekcyjny. Engine gry bez akceleratora na P166 MMX wyciąga nawet do 20 fps. Z akceleratorem zaś (standard Direct 3d) gra staje się czystą poezją. Kosmos nabiera nowych barw, wszystkie tekstury są ślicznie rozmyte, pojawiają się nowe pięknokne eksplozje. Wybuchy były mocną stroną wszystkich produktów spod znaku WC, ale te które ukazują nam Prophecy w wersji 3Dfx są po prostu genialne! Lecimy sobie za malutkim myśliwcem zwiadowczym Obcych i grzejemy do niego z działek. Wkrótce na jego powierzchni pojawiają się wylądowania tarcz ochronnych, potem odrywają się jakieś elementy poszycia, w końcu przeciwnik lewituje bezwładnie, snując za sobą obłoczki jakiegoś niebieskawego dymu. I dopiero teraz następuje właściwa eksplozja, kilkanaście razy większa od rozmiarów samego statku. Często przybiera kształt rozchodzącego się we wszystkich



to straszliwe obelgi... Fruk im w rzętak! Ich statki wyglądają tak, że niekiedy naprawdę trudno uwierzyć, iż stworzyli je ludzie (tzn. graficy). Są tak obce, że aż mózg ściska i przeogromne (nawet wielkości niedużej planety). Aby zniszczyć takie monstrum, musimy



często torpedować je na raty, w kilku kolejnych misjach. Do tego możemy dodać, iż zdarzają się jednostki asymetryczne, a także takie, które po zderzeniu się ze sobą, tworzą większe konstrukcje. Wszystko to stwarza nastrój totalnej obcości, dezorientacji i zagubienia - czyli tego właśnie, czego doświadcza człowiek w styczności z wytworami obcej cywilizacji (jak mniemam). Nie wiadomo nawet do końca jak z tym walczyć!!! Na dodatek wszystko jest potwornie kolorowe (to również podkreśla odmiennosc Obcych). Paleta barw trochę przypomina tę z Katharsis. Prowadzi to do sytuacji, gdzie zamiast strzelać z działek, wręcz chce nam się rozdeptywać Obcych, niczym robactwo butem.

Zadyma

Odbyna się według starych, nie zmienionych zasad: autopilot, walka, autopilot, walka, autopilot... Schematyczność ta znacznie obniża loty programu. Bitwy także zdecydowanie odbiegają od tego, do czego przyzwyczail nas X-WING vs. TIE FIGHTER. Tam występowało kilkanaście grup bojowych, pojazdy kontrolowane przez komputer atakowały swoje własne cele, obok nas walczyły dziesiątki

maszyn. W WC5 natomiast mamy tradycyjną ślepej nawalankę dwóch do sześciu naszych z dziesięcioma do nie wiem ilu bandytami. Niby ktoś tam woła pomocy, niby ktoś melduje o zniszczeniu celu, ale i tak nie wiadomo, co się naprawdę dzieje. Musimy tego wytężyć wzrok, aby zobaczyć, kto kogo goni. Z czasem ilość statków obcych staje się absurdalna i radar staje się jedną wielką czerwoną kropką. Trudno znaleźć kawałek kosmosu, w którym nie przebywałby w danej chwili jakiś przeciwnik...

Dylematy recenzenta

Prophecy znacznie odbiega od poprzednich odsłon sagi. Gra stała się totalnie komercyjna i upodobniła się do produkcji konsolowych (w złym znaczeniu tego słowa). Gdy rok temu ktoś zapytałby mnie o dwa najpopularniejsze "symulatory" kosmiczne wymienilibym przeboje Lucasarts oraz właśnie serię Wing Commander. Dzisiaj już zastanawiałbym się, czy WC jest jeszcze kosmicznym symulatorem. Tak, tak. Tej grze bliżej jest do strzelanin typu Darklight Conflict i G-Police niż do wyżej wzmianowanego X-W vs. TIE-F - a szkoda. Prophecy jest już TYLKO strzelanką z miernymi (pod wzg. komplikacji, nie wykonania!) elementami symulacji lotu. Choć bez wątplenia diabelsko dobrą strzelanką. Widać, że bez Chrisa Robertsa autorom wyraźnie skończyły się pomysły.

WC5 jest mimo to nadal bardzo dobrą grą, wartą zobaczenia ze względu chociażby na grafikę. Jednak wierni fani serii mogą się na niej "trochę" zawiesić.

kierunkach dysku. Jeśli oglądaliście film Stargate albo eksplozję Tatooine w nowej wersji Star Wars, to wiecie o czym piszę. Tak właśnie powinny wyglądać wybuchy we wszystkich kosmicznych symulatorach! Efekty dźwiękowe nie pozostają w tyle za grafiką. Szczególnie komunikaty robią bardzo dobre wrażenie. Piloci "nawijają" cały czas jak przekupki, mruczą pod nosem, wyzywają przeciwnika lub drą się niemilosiernie, gdy oberwą (dziwne - nie?). Z głośników dobiegają po prostu odgłosy prawdziwej kosmicznej bitwy. "...Tu Alpha 1, mam jednego na ogonie, moc w lewym silniku ciągle spada, nie mogę go zgubić, jest tuż za mną, Maniac pomóż!!!" Już się robi kotku, no wejdź mi tylko w celownik.. BUUUM... WOOOW. Czy ktoś to widział!?!? Komunikatów radiowych jest tyle, że bez szybkiego CD (co najmniej 12x) nie da się grać: co chwila mamy przerwę na doczytywanie. (No chyba, że przy instalacji wybierzemy opcję "full install", ale wtedy na naszego twardego dysku spłynie około 600 MB: Dziękuję, postoję). Muzyka stoi na wysokim poziomie i doskonale pasuje do klimatu. Niestety nie jest to już ta sama muzyka co w WC4, po usłyszeniu której młode serce aż rwało się do boju, chciało zginąć za słuszną sprawę wśród otchłani kosmosu...

Jeszcze groźniejsi, jeszcze okrutniejsi i jeszcze brzydsi Obcy.

Obcy to w tym wypadku w stu procentach trafne określenie. Nie są nawet humanoidami, a wyglądem trochę przypominają ośmiornice. Posługują się zupełnie niezrozumiałym językiem. Podczas walki często usłyszymy przez interkom jak do nas wrzeszczą "phphlguffhtarughl", a czasem nawet "klihtyhahulgh uh". Zapewne są

- Plusy:**
- Grafika, dźwięk, eksplozje!
 - Ogromne i bardzo obce statki Obcych
 - Nuda! (mimo wszystko) jest to stary dobry Wing Commander

- Minusy:**
- Film nie już nie wciąga (tak jak dawniej)
 - Monotonne (w samiej) sekwencje walk
 - Już nie grasz jako Blair
 - Liniowa fabuła, nie mamy wpływu na stosunki z innymi pilotami, słabe interakcja
 - Tak naprawdę trzeba CdX2 lub sporo miejsca na HDD

Ocena:



U-ACTION		Producent: Origin/EA
Wymagania: P-166, 32MB RAM, CDx4, Windows 95, DirectX 5.0		Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.ea.com		



MK Pokolenia

Mortal Kombat Trilogy

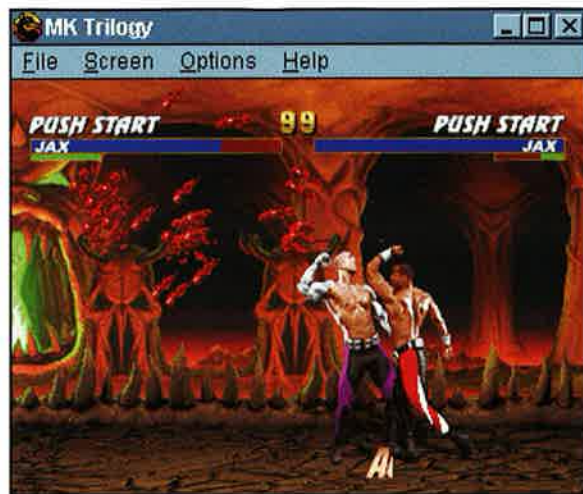
Tak jak w grach typu FPP, Doom odchodzi powoli na zasłużoną emeryturę, tak w moim przekonaniu przychodzi też czas pożegnać się z "dwuwymiarowym" Mortal Combat. Zapewne rozlegną się zaraz dzikie krzyki zatwardziałych fanów gry, w czym pomoże im również moje zdarte gardło. Czyżby podparte środkami farmakologicznymi rozdwojenie jaźni? Bynajmniej. Jestem całym serduszkiem za MK, bo to rzeczywiście świetna gra, jednak kiedy na ekranie hula Virtua Fighter 2, a John Tobias duma już nad pełnym 3D w Mortal Kombat 4, to duch czasu każe pozostawić mi starocie i zabrać się za rozbudowę sprzętu. Oczywiście zawsze znajdzie się chwila, aby pograć w dobre, sprawdzone Mortal Kombat, MK1, MK2, MK3, choćby z sentymentu. Dla ludzi, którym ciężko rozstać się z ich krwawymi i bezwzględnymi ulubieńcami, przygotowano właśnie spełniającą wszystkie marzenia ofertę. Jeżeli chcecie na pożegnanie zaserwować sobie coś naprawdę odlotowego, to zamiast dusić na twardzielu wspomniane mitologie, wybierzcie MORTAL KOMBAT TRILOGY, gdzie znajdziecie WSZYSTKO co było i się zdarzyło w dotychczasowych częściach oraz kilka słodkich drobiazków, które potraktujecie jako bonus, nagrodę za lata spędzone z MK.

(Tak na marginesie, to znana od jakiegoś czasu na PC gra War Gods opiera się na engine, którym być może podparty zostanie nowy, w pełni trójwymiarowy MK). Zostawmy jednak spekulacje na boku i zajmijmy się Trylogią, która może nie wyniesie nas na nowe poziomy świadomości, ale na pewno stanowi zdrową i budującą dawkę mordobicia.

CZARNY IWAN

Największą zaletą "Trylogii" jest niesamowita liczba zawodników, których umieszczono w grze. Mówiąc krótko, będziecie mogli zmierzyć się ze wszystkimi dotychczasowymi zabijakami, a z niektórymi nawet w podwójnych wcieleniach (np. Kung Lao z MK2 i MK3). Postacie, które zwyczajowo były dotychczas

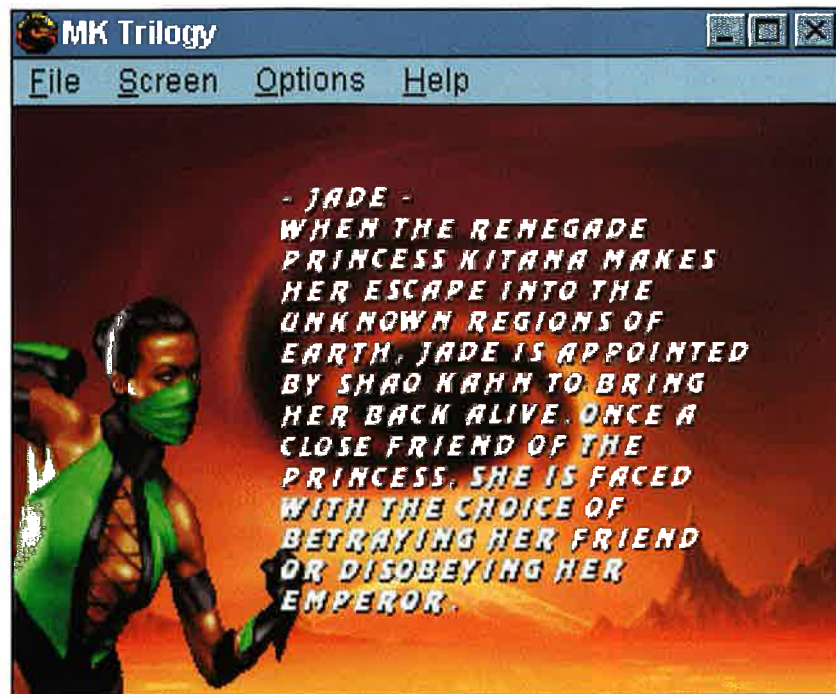
ukryte, teraz na wstępie pokażą swoje twarze (np. Smoke, Noob Sainbot), oczywiście nie zabraknie superbosów, którzy wymiatali areny nie tylko w grze, ale i w filmie (Goro). W elicie dostaliśmy również niepokonanych Motaro, Kintaro i Shao Kahn. W sumie na ringu znajdzie się 38 zawodników (w tym czterech w podwójnym wcieleniu), co oznacza prawdziwy turniej wszechczasów! Sama gra to stare



pocziwe 10-uderzeniowe combos, ulubione przez fanów uppercut i równie podniecające super uppercut oraz paleta innych niezwykle widowiskowych technik serwowanych przez każdego z zawodników we własnym, niepowtarzalnym stylu. Oczywiście nie zabraknie arcystawnych Fatality w palecie najbardziej znanych (Babality, Animality, Stage Fatality - w sumie sześć możliwości) oraz zupełnie nowego: Brutality, które polega ni mniej ni więcej na rozrzuceniu szczątków doczesnych przegranego. Jest to po prostu fajerwerk z kości, ścięgien i mięsa, czyli gratka dla smakoszy.

Bardzo ciekawym pomysłem jest również super-dopalacz, który może dostać się lepszemu z graczy. Jeżeli nie będziesz obrywał po buzi, lecz pracowicie maglował facjatę przeciwnika, na dole planszy pojawi się stopniowo zachęcający napis. Gdy AGRESSOR rozkwitnie w całej krasie i znacznie pulsować miłym, czerwonym światełkiem, zawodnik stanie się na kilka sekund fazy znacznie szybszy i silniejszy. Niby Holyfield zacznie walić gościa z siłą wodospadu, co odbierze przeciwnikowi chęć do walki, a pewnie i do życia. W MKT ujrzycie również stare, wypróbowane plansze, na których dotychczas rozgrywały się śmiertelne pojedynki. Jest to przegląd lokacji, którymi niegdyś na ostro się zachwycaliśmy; jednak i teraz wyglądają całkiem znośnie. Nie mogę jednak zrozumieć, dlaczego gra działa jedynie w niskiej rozdzielczości. Jeżeli chcielibyśmy mieć zadowalający obraz, musielibyśmy grać w okienku pięć na pięć centymetrów. Dwukrotne powiększenie wygląda smutno, ale prawdziwy ból wywołuje pikseloza przy trybie pełnoekranowym. Rozumiem, że jest to Trylogia, w której znajdziemy wszystkie elementy z każdej części, nie wiem natomiast

Po lewej: Jade, wlepany żołnierz Shao Kahn miała za zadanie odnaleźć i przyłapać zbuntowaną księżniczkę Kitana.



Plusy:

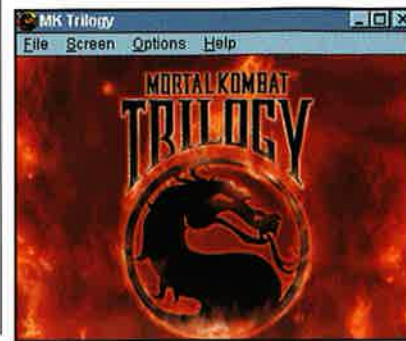
- zawodnicy z wszystkich "odcinków"
- moc lokacji
- nowe "balery"

Minusy:

- niska rozdzielczość
- problemy w sesji IPX
- 2D to już dziś nie to...

Ocena:

6



Kiedy przeciwnik chwile się na miękkich nogach, a powyżej pojawia się zachęcający napis Finish Him!, możesz to zrobić na siedem sposobów:

Animality:

Zamieniasz się w sapiące wściekłością zwierzę i udowadniasz gościowi, że składa się z wielu samodzielnych elementów (szatkowanie zębami, np. Scorpion: Przód, Góra, Góra, High Kick).

Babality:

Kiedy zwyciężysz, możesz zamienić wroga w raczkującego niemowlaka. Niewiele z niego wtedy pożytku, a na dodatek będziesz musiał iść szukać butelki (dla niego! Nie dla ciebie! Np. Shang Tsung: Run, Run, Run, Low Kick).

Brutality:

Czy widziałeś kiedyś jak ktoś przeklewa balonik? Wyobraź sobie, że zamiast gumy jest to skóra, kości i mięsko, a w zastępstwie szpilki użyjesz zestawu super combosów (np. Human Smoke: HP, HP, BL, LK, HK, LK, HK, HP, HK, LP, LK).

Fatality:

Jest kilka ładnych możliwości. Można np. wyrwać przeciwnikowi rączki albo dla odmiany oddzielić główkę od szyjki. Myślicie, że kobieta nie poradzi sobie z takim zadaniem? Spróbujcie! Sonya: Przód, Przód, Dół, Dół, Run.

Mercy:

Milosierdzie jest względnie widowiskowe, cóż za ironia! Co ciekawe, obowiązuje wszystkie postacie (Przy wciśniętym Run; - Dół, Dół -; puść Run).

Stage Fatality:

W niektórych lokacjach można załatwić gościa w zupełnie odmienny, ale w większości równie widowiskowy, sposób. Zasada ta obowiązuje w Shao Kahn Tower, The Subway, Scorpion's Lair, The Pit, The Pit III (swoją drogą, gdzie się podziało w grze Pit II?!). Np. Jade: Tyl, Przód, Dół, Run.



ośmiu zabijaków (nie wszyscy naraz, panowie, trochę kultury!). Osobną sprawą pozostaje problem z uruchomieniem gry sieciowej (przetestowaliśmy MKT korzystając z IPX). Połączenie bardzo często się rwało, a gra pod Windowsem po prostu potwornie się wlokła (mimo niezłego sprzętu). Mówiąc inaczej, jest to zabawa dla upartych i potwornie zdesperowanych gości - co mimo wszystko nie przekreśla zupełnie samej idei takiej formy gry. Jeżeli skorzystacie z kabelka, będzie nieco lepiej, a więc w zaciszu domowych pieleszy, dwa komputerki i dwóch jegomościów jeżdżących na tym sprzęcie (bez skojarzeń), może dostać niezły wycisk, a na pewno potężną dawkę emocji.

W panelu opcji, jak zwykle, określacie sobie m.in. krwistość gry, szybkość poruszania się zabijaków i tym podobne podnoszące walory smakowo-wizualne bajery. Poza tym zaczerpują

Was niezmiennie i zawsze atrakcyjne dźwięki, których nie usłyszycie nigdzie indziej, ale to już chyba wiecie. Osobiście grało mi się w Mortal Kombat Trilogy całkiem miło, jednak nie poczułem już tej ekscytacji co kilka lat temu. Być może za bardzo się zestarzałem, jednak przede wszystkim na ów stan wpływają trójwymiarowi "konkurenci" MKT, którzy czynią z niego obiekt nieco przestarzały, czyli zabytek vel antyk. Jeżeli jednak ktoś chce rzecz kiedyś do swej latorośli: "zdejmij te antenki Jasiu i wyciągnij stare Pentium III, tatuś pokaże ci, w jakie gry dawniej się grało" - to proszę bardzo.



dłaczego jakość obrazu pozostała jak w pierwszym, starożytnym Mortal Kombat. Być może jest to ukłon w stronę posiadaczy słabszych maszyn, ale jednocześnie przy ukłonie wypięto wiadomą część ciała w stronę osób mających coś lepszego niż 486.

Mortal Kombat Trilogy miała być w zamierzeniu chłopaków z Midway grą sieciową. Na spragnionych wieloosobowych pojedynków oczekuje połączenie poprzez protokół IPX, modem i kabelek. Standard to oczywiście gra jeden na jednego, dopuszczalne są bijatki do

Po prawej:
Co ten Ermac wyprawie?
Nie może walczyć jak męczyszyna?!

	Producent: Midway Games Inc./GT
Wymagania: P-90, 16MB RAM, CDx4, Windows 95	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.gtgames.com	

Koszykówka po raz pierwszy

NBA Live '98

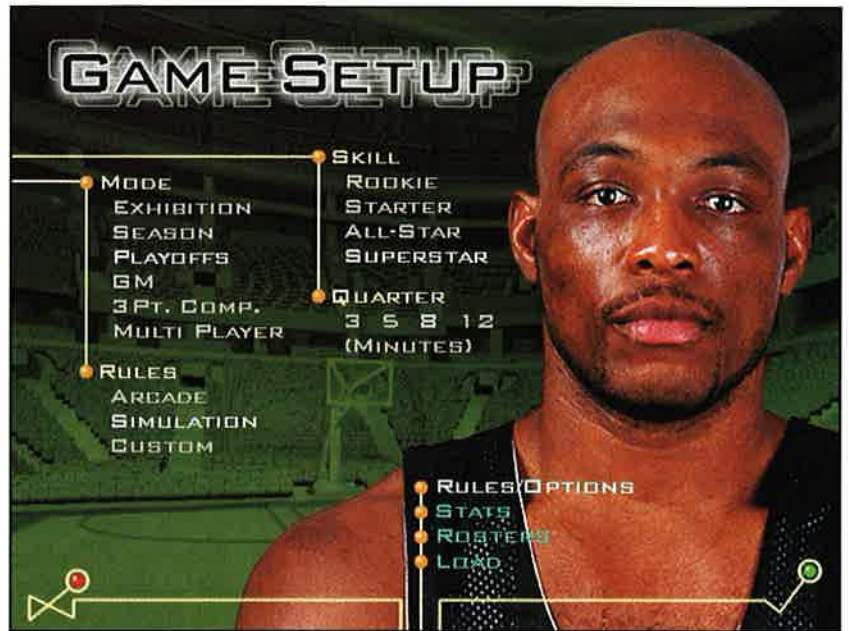
NBA Live 98 kończy trylogię pod wszystko mówiącym tytułem "EA Sports 98". Kończy w wielkim stylu. Choć jest zwolennikiem nogi i hokeja, to tym razem kosz wygrywa. NBA 98 bije NHL i Fifę pod względem graficznym, dynamizmem i olbrzymim realizmem.

MAC

Gra wita nas dosyć przeciętnym intertem, gdzie oprócz efektownych akcji koszykarzy możemy zobaczyć tańczące na parkiecie panienki, co, jak się później okazuje, jest widokiem bardzo częstym w NBA 98 (wystarczy włączyć w czasie przerwy Halftime Show lub zrobić Save). Dalej są bardzo nudne ekrany opcji. Szczerze powiedziawszy te sprzed roku były ładniejsze. Do wyboru mamy pojedynczy mecz, sezon, playoffs, konkurs rzutów za 3 punkty i edytor. Wyedytować możemy zarówno jeden team jak i całą ligę. Muzyka sącząca się w tym czasie z głośników jest koszmarna. Jakies poplątanie soulu, jazzu i funky przyprawia mnie o ból głowy. Zdecydowanie bardziej wolę ostre, gitarowe kawałki np. z NHL. Ale najważniejsza jest sama gra, więc kilka szybkich kliknięć i oto ukazuje się parkiet...

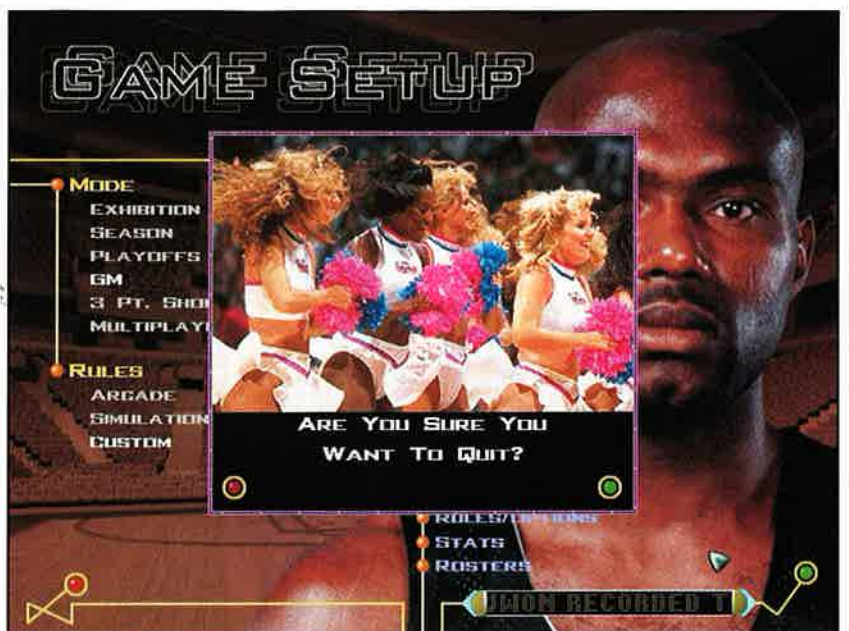
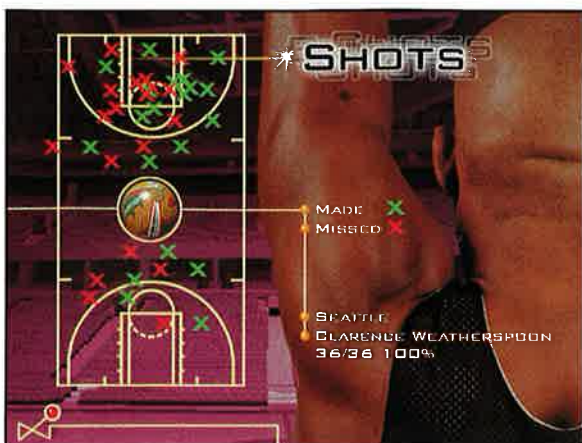
I to jest orgia dla fana koszykówki! Ale ta przyjemność jest zarezerwowana dla posiadaczy 3Dfx. Pozostali mogą się powiesić, utopić, zastrzelić (niepotrzebne skreślić) lub zrobić coś w tym stylu. Po włączeniu wszystkich detali widok naprawdę oszołamia. EA Sports od zawsze dążyła do pokazania swoich gier tak, aby przypominały jak najbardziej transmisję telewizyjną. Wydaje mi się, że dzięki wykorzystaniu 3Dfx w końcu udało im się osiągnąć zamierzony cel. Cudownie wygląda gra światel. Jasno oświetlony jest środek parkietu i światło rozprasza się w różnych kierunkach, tak że np. w rogach parkietu jest po prostu ciemnawo. Publika kryje się gdzieś w mroku,

Po prawej: Dalbym się tak ostrzyć za grawo gry w NBA.



potęgając ten "świetlisty" klimat. Samemu parkietowi też nic nie brakuje. Nareszcie zrobiony jest z drewna, a nie z czegoś

pomarańczowego. Można wręcz policzyć klepki, widać dokładne cienie, są odbicia lamp i nawet piłki (ciekawe kto tam pastuje parkiety - chechehe!). Ekstra wyglądają zawodnicy, żadnego pikselka, każda facjata jest dokładnie odwzorowana, no i te różnice wzrostu. Wystarczy postawić koło siebie O'Neilla i Stocktona. Nie dosyć, że widać tych kilkadziesiąt centymetrów i kilogramów różnicy, to inaczej się poruszają. O'Neill jak taki duży goryl, ciężko i ospale. Stockton za to zwinnie i szybko niczym wiewiórka. Wykorzystanie motion capture to kolejny olbrzymi plus NBA 98. Koszykarze ruszają się bardzo naturalnie i z niewymuszonym wdziękiem wykonując pivoty, slam dunki, alley oopy etc. Dźwięki z trybun i komentarze stoją na średnim poziomie, mogło być lepiej. EA Sports w końcu pokusiła się o cztery poziomy trudności i o ile Rooki oraz





odbiera nam piłkę albo zakłada czapę. W ataku komputer jest jeszcze lepszy. Prawie stuprocentowa skuteczność, piękne podania i asysty. Człowiek czuje się jakby oglądał w TV All Star Game! Wszystko to można oglądać z



Starter są banalne, to na All-Star i Superstar można pogiercować z dużą przyjemnością.

Gra na dwóch pierwszych wygląda mniej więcej tak: wciskamy klawisz przyspieszenia, wbiegamy pod kosz i ładujemy efektowny wsad. Ewentualnie rzucamy z każdej pozycji, bo piłka i tak wpadnie do kosza. Komputer nie stosuje żadnej obrony, a w ataku łatwo go skleić lub zabrać mu piłkę. Na All-Star blaszak zaczyna kozaczyć. Kręci efektowne i efektywne akcje, celnie rzuca, a nasza celność spada. Mimo wszystko można go jednak dość łatwo pokonać. Zabawę (długą i znakomitą) gwarantuje nam Superstar. Tu nie ma żartów, moment zagapienia i jesteśmy kilka punktów w plecy. Przeciwnik stosuje bardzo dobrą obronę, często

Plusy:

- grafika
- motion capture
- poziom Superstar
- dynamizm

Minusy:

- muzyka
- ekrany opcji

Ocena:

9

dziwięciu kamer, co podkreśla jeszcze bardziej "televizyjność" tej gry. Dochodzą do tego obfite statystyki i oto mamy pełen obraz NBA 98.

Oczywiście ludzie nie posiadający akceleratora 3Dfx będą mogli także pograć, jednak wtedy jest to całkiem inna gra. Nie powiem, żeby wyglądała źle, ale jednak 3Dfx czyni tutaj prawdziwe cuda i gdy potem spojrzysz się na "gołą" wersję, to trudno się nią zachwycać... Dlatego do kupna (naprawdę warto!!!) NBA Live 98 zachęcam szczególnie wszystkich posiadaczy 3Dfx. Dla pozostałych dedykuję moją myśl tygodnia: "Pecet bez 3Dfx to jak ciepłe piwo. Niby etykieta taka sama, ale smak inny..."

Ps. Ocena naturalnie odnosi się do wersji z 3Dfx.

O-ACTION	
Wymagania: P-100, 16MB RAM, CDx4, Windows 95	Producent: Electronics Arts Sports
Internet: http://www.ea.com	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Wirtualna Zabawa

SETKI NAGRÓD DO WYGRANIA:
KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
KONSOLE SONY PLAYSTATION
WSPANIAŁE GRY NA PC CD
SETKI KOMPAKTÓW
Z MUZYKĄ Z GIER
ORAZ WIELE
INNYCH
NAGRÓD

co 20
osoba
wygrywa



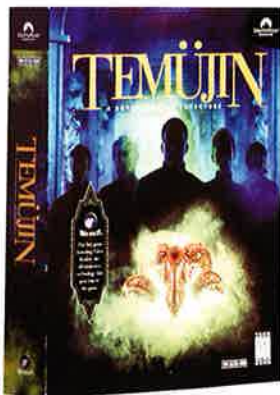
WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 084

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Objęta wywołaniem 4,22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znacznikiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Temüjin - draka w muzeum

Temujin



Szeł, O.Ż.W. (Oby Żył Wiecznie - formula obowiązująca w redakcji przy zwracaniu się do Naczelnego), wręczył mi zielonkawę pudełko, dodał doń zielonkawą księgę i powiedział tonem Napoleona, rozkazującego gwardii pod Waterloo zewrzeć się w czworoboki: "Recenzja na wczoraj!". Taaaaaest! - ryknąłem

jak na służbie przystało i przepisowo zatrząsem kolanami (Szeł, O.Ż.W., lubi kiedy wszystko przed nim dygoce - może dlatego tak chętnie jada nóżki w galarecie?). I tak w moje ręce trafił TEMUJIN wyprodukowany przez Southpeak.

EL GENERAL MAGNIFICO

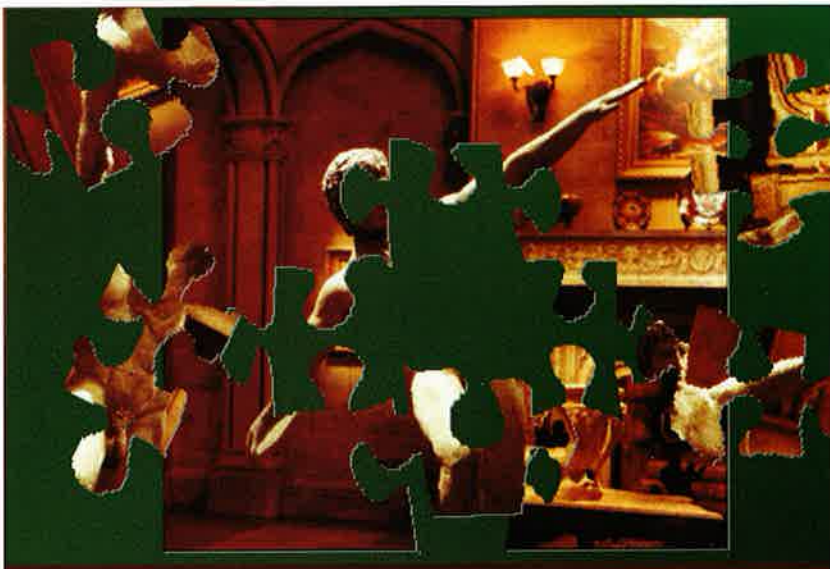
Gra jest przygodówką, podobną może w charakterze - choć nie w nastroju - do CLANDESTINY czy WERSALU. Poruszamy się po rozległym, prywatnym Muzeum Stevensona, i musimy rozwikłać zagadkę towarzyszącą serii niezwykle wydarzeń, które rozgrywają się niejako na naszych oczach. W muzeum, o którym mowa, pewien bogaty ekscentryk zgromadził niemal wszystkie przedmioty, które niegdyś należały do Czyngis Chana, znanego jako Temujin, co w jego mowie ojczystej znaczyło Żelazny Nóż.

Sam Temujin był niezwykle ciekawą i nietuzinkową postacią. Pozwolę więc sobie skrobnąć o nim parę zdań. Tylko dwa razy w historii stało się tak, że przywódcy niewielkich narodów za życia jednego pokolenia stworzyli potężne imperia. Pierwszym z nich był władca Macedonii, Aleksander Wielki, drugim właśnie chan Mongołów, Temujin. Ten pierwszy jednak odziedziczył po ojcu świetnie zorganizowane państwo, doskonale wyćwiczoną, zaprawioną w bojach armię dowodzoną przez ludzi, którzy - jak na przykład Parmenion - nie umieli przegrywać bitew. To prawda, że Aleksander osiągnięciami przerósł swego ojca, Filipa Macedońskiego, nie



Po prawej:
Gdzieś tu jest burzliwna komnata?

Po prawej:
Rak czy smok - wybór należy do ciebie.



musiał jednak zaczynać wszystkiego od zera - narzędzia miał gotowe. Temujin tymczasem rozpoczął podbój świata jako przywódca kilkunastoosobowej bandy pospolitych stepowych złodziejasków; był synem wodza niewielkiego plemienia i po śmierci ojca musiał swoich ludzi uczyć dosłownie wszystkiego - przed nim na stepach Mongolii nie toczono prawdziwych wojen, tylko co najwyżej podkradano sobie konie i kobiety, a lokalne wojenki nazwać można było co najwyżej zadymami. Gdy umierał, władał potężnym państwem, rozciągającym się od zachodu na wschód: od Węgier w Europie po Koreę w Azji, i od północy na południe: od Syberii po Tybet, a armie skośnokich jeźdźców natarczywie walały we wrota Chińskiego Muru (otworzyli je jego synowie). Imperium Temujina przetrwało dość długo, a jego wpływy na dzieje świata nie da się przecenić - choć Mongołowie należeli raczej do niszczylieli niż do budowniczych. Dziś zaś nikt właściwie nie wie, gdzie jest grób największego z chanów...

Twórcy gry założyli, że niejaka Xiao, jedna z kapłanek prastarego demona zwanego Wah-Jin (Dręczyciel Dusz), pochwyliła duszę Czyngis Chana i uwięziła ją w pewnym artefakcie - Głowie Koziorozca. Uwięzione przez demona dusze niezliczonych wojowników czekają więc w zaświatach na dzień, kiedy Czyngis narodzi się ponownie, by raz jeszcze podbić Ziemię i poddać ją władzy piekielnika. Jak zwykle znów od ciebie

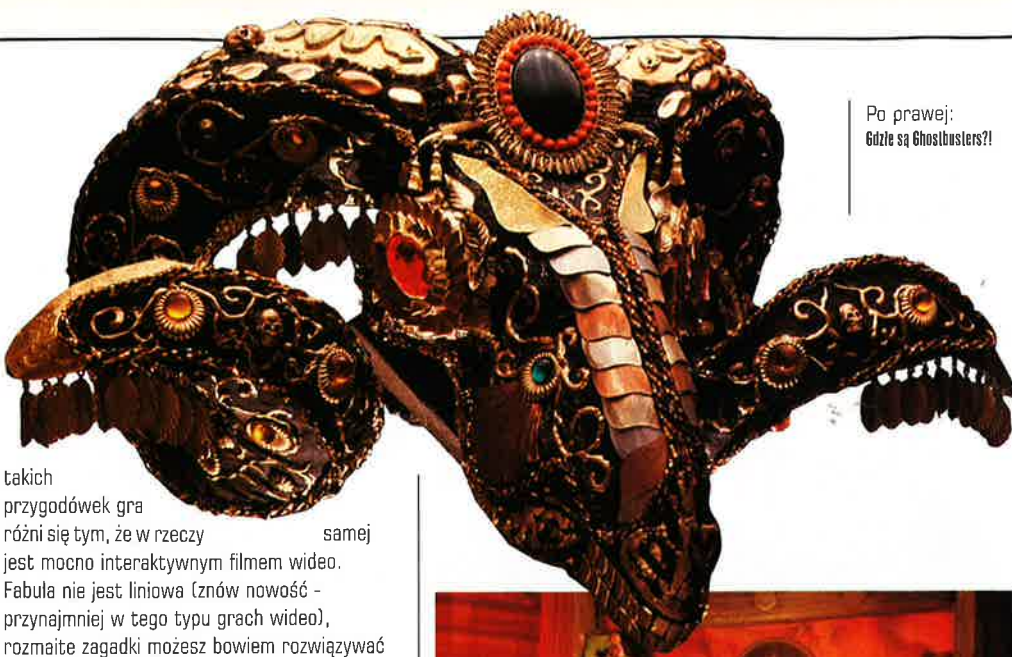
zależy przyszłość świata i los planety. Ratowanie jej weszło Ci, fanowi przygodówek, już zapewne w nawyk...

Gra po uruchomieniu powaliła mnie na kolana swoją grafiką, choć z drugiej strony w tej niewygodnej pozycji trwałem niezbyt długo. Programiści z firmy Southpeak opracowali nowy system, zwany Video Reality, który pozwala na

przedstawianie wnętrza komnat, przedmiotów, i ogóle całej gry w trzech wymiarach filmu wideo. Oznacza to, że na ekranie komputera można oglądać film, w którym gracz aktywnie bierze udział - zatrzymuje się w wybranych przez siebie (choć z pewnymi ograniczeniami, o których za chwilę) miejscach, może oglądać przedmioty z różnorodnej perspektywy, może nawet - co jest istotną nowością - oglądać te same wydarzenia z różnej perspektywy. Wędrując korytarzem, natkniemy się, na przykład, na przerażoną damę, wypadającą z sąsiedniego pokoju i uciekającą ile sił. Jeśli będziemy szli tym korytarzem z przeciwnej strony, całe wydarzenie obejrzymy z innego miejsca. Dość to niezwykle i istotnie nowe. No i nie masz tam pikselów!

Wrażenie swobody znika jednak dość szybko - okazuje się, że tak naprawdę możesz zatrzymać się jedynie w miejscach przewidzianych przez twórców gry. Jest ich sporo, owszem, ale brak zapowiadanej w reklamie całkowitej swobody ruchów. Od WERSALU, CLANDESTINY czy innych





takich przygodówek gra różni się tym, że w rzeczy samej jest mocno interaktywnym filmem wideo. Fabuła nie jest liniowa (znów nowość - przynajmniej w tego typu grach wideo), rozmaite zagadki możesz bowiem rozwiązywać w dość dowolnej kolejności. Rozwiązanie poszczególnych "puzli" nagradzane jest ładnymi wstawkami filmowymi.

Gra zawiera się na sześciu dyskach - co nie powinno dziwić, bo to w istocie interaktywne filmy. Autorzy trochę jednak gracza oszukali - tak naprawdę, ekran jest znacznie mniejszy niż mogłoby się wydawać, zawiera bowiem dość szeroką ramkę, w której umieszczono konsolę obsługi gry - rozwiązanie znane z licznych RPG. Menu jest aktywne - możesz wejść wchodząc, otwierając je dodatkowo, oglądając szczegółowo zawarte w Inventory przedmioty - w sumie jednak zawęża pole zabawy.

Przed graczem stoi nie lada zadanie - musi zorientować się we wszystkich tajemniczych wydarzeniach w Muzeum i zarządzić odrodzeniu się przastarego Zła. Pomoże mu w tym kapłanka Mei, której duch również został



zaklęty w pewnym artefakcie - należy jednak pierwiej go uwolnić. Zagadki są dość trudne - wystarczy rzec, że autorzy Temujin dołączyli do niej Hintbook (zapieczętowaną wprawdzie, ale gotową książeczkę z podpowiedziami). Widać niezbyt wierzą w inteligencję gracza albo też uznali, że bez pomocy nie ma on szansy na sukces. Zagadki, jakie przyjdzie nam rozwiązywać, są różnorakie - od logicznych, po zwykłe puzzle, czyli układanki (elementy składowe tych ostatnich niekiedy są trudne do odnalezienia.). Gra toczy się wokół pewnych kluczowych epizodów - będziesz spotykał najróżniejsze postaci (właściciel Muzeum, dyrektor, kustosz, szef ochrony, a nawet tajny agent rządowy). Niektórzy będą ci pomagać,

Powyżej:
Energia psi pomoże ci!



Plusy:

- Nowa, obiecująca technologia
- Ciekawe, różnorodne zagadki
- Nieliniowa akcja

Minusy:

- Niezbyt przyjazny użytkownikowi sterownik gry
- Brak opcji tekstowej
- Nieduży ekran aktywny

Ocena:

6

Po prawej:
Gdzie są Ghostbusters?!



inni rzucać kłody pod nogi. Gra ofiaruje też opcje zręcznościowe - można (a właściwie trzeba) postrzelać sobie z katapulty.

Niestety, trzeba też rzec słówko o słabych stronach programu. Największą z nich jest - moim zdaniem - brak opcji wyświetlania tekstu na ekranie. Nie będę się tu rozwodził nad wadami takiego rozwiązania - przedstawiałem je już wcześniej. Ceterum senso... Drugą z poważnych wad jest fakt, że gra śladowo tylko instaluje się na dysku - co powoduje konieczność nieustannego niemal doczytywania z kompaktu i irytująco zwalnia tempo gry. Nie wiercie też rekomendacji sprzętowej na opakowaniu - ja mam lepszą (Pentium 166 i 32 Mb RAM), a zgrzytałem zębami jak wampir na wspomnienie o kolku z osiki. Oszczędzanie miejsca na dysku wychodzi w tym przypadku bokiem.

Dość skomplikowany jest też sterownik gry - dawno nie widziałem dziwniejszego, z pozoru efektywnego, w rzeczy zaś samej mało przyjaznego użytkownikowi. Trzeba się nieźle natrudzić, by nauczyć się sprawnej obsługi - koniecznej w niektórych etapach gry. Ale, jak mawiał przykutych do skał Kaukazu i dręczony przez nieprzyjaciela nastawionego sępa Prometeusz, do wszystkiego można się przyzwyczaić. Sęp w końcu też musiał przywyknąć do codziennej, przymusowej porcji świeżej wątróbki. Muzyka jest dość efektowna i nieźle podkreśla nastrój gry, ale to dziś już norma. Dialogi są wyraźnie wygłaszane i (jeśli masz dobrą kartę muzyczną) można je jakoś zrozumieć - co nie oznacza wcale, że zrozumie je każdy. Ci, których znajomość amerykańskiej odmiany angielskiego jest nieco mniej doskonała, będą mieli przechłapano jak prosię podczas ulewy.

Dodawszy jedno do drugiego i trzeciego, otrzymujemy produkt, którego dość efektowna oprawa kryje spore wady. Zajadły miłośnik przygodówek się nimi nie zrazi - nie polecałbym jej jednak komuś, kto z gierkami przygodowymi jest na bakier. Choć godzi się rzec, że jeżeli programiści z SouthPeak usuną wspomniane przeze mnie braki, to ich następne produkty mogą okazać się godne uwagi - system Video Reality kryje w sobie spore możliwości!

		Producent: SouthPeak
Wymagania: P-90, 16MB RAM, CDx2, Windows 95		Dystrybutor: SouthPeak tel. (001) 9196775862
Internet: http://www.southpeak.com		

Marsjanie kontra krowy

The Reap

W ostatnim roku mimo potężnej fali nowych gier zalewającej rynek, miłośnicy pewnych gatunków odczuwali niedosyt nowości. Dotyczyło to głównie RPG oraz niegdyś niesamowicie popularnych izometrycznych strzelanin. Jeśli chodzi o drugą ze wspomnianych dziedzin, to właściwie w zeszłym roku jedynym tytułem wartym wymienienia był rodzimy Katharsis. Tymczasem nowy rok powitał nas niesamowitą rzezią o nazwie The Reap.

LORD YABOL

Gra bazuje na chwalebnej przeszłości gatunku. Stworzona przez Horsemarque (twórcy Super Stardust) wygląda zupełnie klasycznie, tyle, że DUŻO lepiej. Tak więc zasady nie zmieniły się wcale - zbieramy bonusy, nowe bronie i "życia" oraz wyrzynamy wszystko, co przesuwają się na planszy w naszym kierunku, a także to, co się



nie przesuwają, ale może być zniszczone. Ostatecznie można zresztą grać we wszystko, bo amunicja się nie kończy. Jak widać: klasyka. Różnice są za to w szczegółach: otóż po planszy, oprócz atakujących nas przeciwników, biegają również naukowcy, dowódcy oddziałów i inne osoby (odpowiednio oznaczone), których zabicie skutkuje w późniejszym okresie ułatwieniem. Ale nie tylko: np. pociągi towarowe na pierwszym poziomie poziomie wiozą materiały, które posłużą do wzmocnienia konstrukcji mega-bossa, no chyba, że nie posłużą, jeśli zdążyś posłać je w powietrze. Zdecydowanie należy też niszczyć naukowców i dowódców (group leaders) - możecie być pewni, że w jakiś sposób zaowocuje to w przyszłości. Nie



muszę dodawać, że zaniechanie tej zbożnej czynności spowoduje konsekwencje raczej średnio pozytywne. Co do entuzjastycznie zapowiadanej sztucznej inteligencji (patrz. CDA 9/97), to niestety faktycznie jest ona sztuczna tzn. jedynym faktem przemawiającym za jej istnieniem jest to, że przeciwnicy strzelają w Twoim kierunku, a nie wszędzie naokoło, jak to bywało kiedyś.

Fabulę wypadałoby pominąć milczeniem, ale nie daruję sobie. Otóż gracz jest najemnikiem, którego Obcy wysyłają, by zniszczył Ziemię i jej armię. W związku z powyższym obowiązkiem gracza będzie niszczenie wszelkich przejawów ziemskiego życia - z braku człowieka również słuszną czynnością będzie zabicie krowy lub owcy (ewentualnie węgorka albo innego gada).

Akcja dzieje się w czterech "światach": na pustyni, pod wodą, w lodowych jaskiniach oraz mieście Metropolis (Ugly Joe słusznie zastanawiał się, czy nie jest to subtelna aluzja do konkurencji - twórców Katharsis) przy czym każdy ze "światów" to dwa etapy.

Ale mniejsza o fabulę. Tym, co przyciąga do gry, nie jest bowiem z pewnością historia, ale oprawa



audiowizualna. A tutaj Reap ma się czym pochwalić. Rozdzielczość SVGA (640x480) w 16 tysiącach kolorów, to obecnie norma, ale tak ładnie dopasowanych do siebie sprite'ów i



Powyżej: Owce nie mają fatwego życia. Z jednej strony szukanowane przez pastuchów, a teraz jeszcze kosmicci.

tła naprawdę dawno nie widziałem, a widziałem wiele. Moja "sadyfakcja" z gry jest tym bardziej znacząca, że gatunek, którego przedstawicielem jest The Reap, nigdy jakoś nie przystawał do moich zamiarów i z początku byłem niezbyt zadowolony z obowiązku popelnienia tej recenzji. W chwili obecnej moja opinia całkowicie się zmieniła i jedynym, co mogę zarzucić tej grze, jest wysoki stopień trudności, co jednak można potraktować jako zaletę, gdyż dzięki temu po prostu dłuższy czas będzie można grać.

Wypadałoby podsumować tę recenzję jakimś konstruktywnym stwierdzeniem. Powiem tyle: warto kupić The Reap nawet, jeśli naszym ulubionym gatunkiem są strategie w rodzaju Stars. Po prostu kiedy zirytuje nas kolejna porażka spowodowana brakiem dwóch i pół punkta w tabeli 132b, kolumna a10 ;-), będziemy mogli zrelaksować się bezlitosnym mordowaniem Ziemi i ich krów. Chwała za to Marsjanom!

Plusy:

- doskonała, dynamiczna grafika
- grywalność
- w miarę oryginalna ("oryginalniejsza" niż to zwykle bywa) historia
- bez pomocy 3Dfx wygląda tak, jakby zeń korzystała!

Minusy:

- trudność misji
- zbyt rzadko można zapisać grę

Ocena:

8



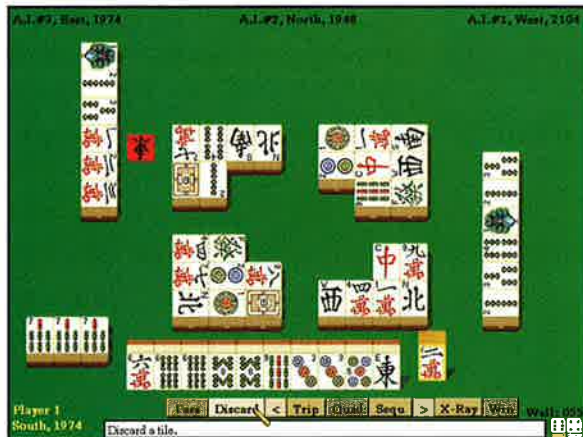
U-ACTION		Producent: Housemarque/ Taka 2
Wymagania: Pentium, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95		Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.housemarque.com		

Samotnik po chińsku

Shanghai Dynasty

Na pewnym etapie, niekoniecznie zresztą komputerowej, edukacji każdy spotkał się chyba z czymś w rodzaju domina z chińskimi znaczkami zamiast kropek i płytkami poukładanymi na dodatek jedna na drugiej. Cała trudność w ich zdjęciu polega na tym, iż do dyspozycji mamy po cztery z każdego rodzaju i o zablokowanie się nieprzewidzianym posunięciem nietrudno. Na komputery - wtedy było to małe Atari - ta wielowiekowa łamigłówka z Kraju Środka trafiła w osiemdziesiątym szóstym roku pod nazwą Shanghai, a obecnie Activision wydał jej znacznie udoskonaloną wersję.

ALLOR



Co z tych dawnych czasów pozostało? Właściwie tylko ogólne zasady, gdyż do podstawowej rozgrywki doszło parę nowych pozycji z naciskiem położonym głównie na rywalizację. W Dynastii na przykład startuje naraz pięciu zawodników, każdy z identycznie ułożonymi siedemdziesięcioma dwoma płytkami czyli połową normalnego zestawu. Wygrywa najszybszy, ale i najbardziej przewidujący, gdyż przepisy obowiązują takie same jak w standardowej rozgrywce i nieprzemysłany ruch może wiele kosztować. To jednak nie wszystko,



Po prawej:
Magla i mlecz.



dochodzi jeszcze bowiem nowa kategoria płytek tzw. Jokery: po zdjęciu pary czeka nas jedno z siedmiu wydarzeń, między innymi odwrócenia wszystkich płytek na plecy czy cofnięcie paru z wykonanych już ruchów.



Trochę inny cel przyświeca zabawie w Pandemonium: tutaj wszystkich pięciu zawodników operuje na tej samej piramidce. Wygrywa posiadacz największej liczby zebranych płytek, przy czym - ponieważ nie trudno tutaj o sytuację bez wyjścia (o jakiegokolwiek strategii w szaleńczym wyścigu i wzajemnym sobie przeszkadzaniu mowy być nie może) - gra losowo w takim wypadku zmienia ustawienie płytek, zachowując kształt piramidy. Można sobie przy tym oczywiście wzajemnie dopełniać pary, więc punkt ciężkości ze strategii przenosi się dość ostro w stronę samej tylko spostrzegawczości.

Prócz ogólnie pojętego burzenia, można sobie także zagrać w prawdziwego Mah-Jongga, przy czym ma on niewiele wspólnego z ogólnie się z tą nazwą kojarzącymi układankami opisanymi na wstępie. W ogóle nazwa ta określa przede wszystkim sam zestaw płytek, w drugiej kolejności grę dla czterech osób podobną do karcianego Remibrzydza, a dopiero na samym końcu, nie do końca poprawnie zresztą, zabawę z piramidkami. Zasady w Mah-Jonggu są proste, ale i bardzo rozbudowane. Podstawy można przyswoić sobie w przysłowiowe pięć minut, ale by poznać wszystkie niuanse, potrzeba go znacznie, znacznie więcej. Wszystkie informacje zostały zresztą przystępnie wyłożone w samej instrukcji na czterdziestu trzech stronach - podstawy to na szczęście tylko cztery z nich. Dodatkowo dzięki wielu opcjom konfiguracji można zacząć zabawę już po tych pierwszych czterech, bez obawy o ciągle "zostawianie z tyłu". Uważać trzeba tylko

na jedno: pełna rozgrywka lubi sobie potrwać sporo ponad godzinę - czas skraca się dopiero po przyswojeniu wyżej punktowanych kombinacji opisanych na pozostałych czterdziestu stronach.

Wspomniałem wcześniej o nastawieniu na rywalizację. Otóż nawet w samodzielnie zbieranie płytek można pograć we dwójkę, po kolei na tym samym ustawieniu i z uciekającym czasem. Ale to nie wszystko. Przez sieć można się pojedynkować we wszystkich pozostałych



wielosobowych konkurencjach! A ponieważ program potrafi skorzystać ze zwykłego kabla, modemu, Novella i Internetu, więc na brak chętnych narzekać raczej nie można, a grać można i na jednym CD-ku.

A teraz, jak to zwykle zresztą pod koniec bywa, pora na małe podsumowanie. Gra wciąga. Wykonana jest porządnie, zmieniać można grafikę na płytkach, a z kompaktu przygrywa muzyka dostosowana do ich wyglądu. Jest nawet coś specjalnie dla dzieci - nauka literek lub prostych działań matematycznych! Proces uzależniania można więc zacząć bardzo wcześnie. Zresztą bardzo trą: polecam, mimo iż z początku można dostać oczopląsów, a uszami wydobywać się będzie siwy dym. Ale nikt, jeśli się tego nie chce, nie pogania, a nic nie wpływa na późniejsze samopoczucie również dobrze co wygranie Turnieju.

Powyżej:
Zielony stolczek i płytki.

Plusy:

- różne rodzaje rozgrywek
- kilka schematów płytek
- instrukcja wprowadza w podstawy Mah-Jongga
- we wszystkie prawie można grać po sieci, wysłarczy do tego jeden kompakt
- wszystkie piramidki są do przejścia

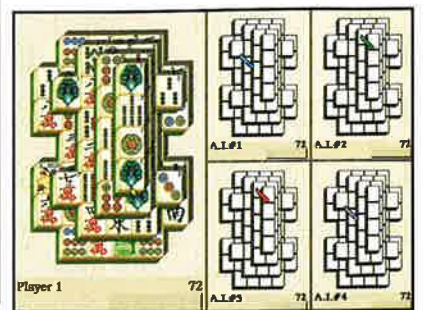
Minusy:

- właściwie to brak, chociaż szkoda, że jest "tylko" czterdzieści ustawień płytek w Shanghai

Ocena:

8

	Producent: Activision
Wymagania: P-90, 16MB RAM, CDx2, Windows 95	Dystrybutor: Optimus tel. (018) 437797
Internet: http://www.activision.com	



Wojna trwa nadal...

KKnD Xtreme

W dobie przeróżnych wersji Gold tudzież kompaktów z dodatkowymi misjami wydawało się, że Beam Software o swoim KKnD nieco zapomniał. Cóż, jeśli ktoś przez rok prawie nic nowego nie wypuszcza, to wniosek taki nasuwa się sam. Aż tu nagle, ni z tego ni z owego pojawiła się wersja Xtreme i w dodatku wylądowała sobie na mym biurku.

ALLOR

To znaczy wylądowała sama płytką, bo już pudełko zdążyło się gdzieś po drodze zgubić. Tak więc pomimo szczyrych chęci na lekturę zmuszony zostałem do zabrania się od razu za granie. A tutaj czekało pierwsze zdziwienie - pod New Game znalazłem można kampanie ze zwykłej wersji, wszystkie natomiast dodatki zgrupowane zostały w New Missions. Nie zrażony pierwszym chybytem strzałem udałem się więc kursorem na ten właśnie wojskacz i oczom moim ukazało się dziesięć zupełnie nowych potyczek; po zmianie strony oczekuje oczywiście następna dziesiątka, czyli razem dwadzieścia pół bitewnych. Po wybraniu na chybił trafił jednej z nich zanurzyłem się w stary dobry świat walki symetrycznych z mutantami. Niestety po około kwadransie zmuszony zostałem do powrotu na płaszczyznę głównego menu - powodem była tym razem, oględnie mówiąc, beznadziejność sytuacji. Taaa, jedno trzeba przyznać: bez dłuższego treningu na starszych nie ma się nawet co zabierać za misje nowe. Tutaj liczy się niemalże każda sekunda czy liter ropy, czasu bez ataków jest bowiem tylko jakieś pięć minut. Później już tylko fala za falą, bombowiec za bombowcem, osa za osą przybywać będą wciąż nowi i nowi. Pół biedy jeszcze, gdy wieża wiertnicza stoi tuż przy bazie, chociaż w takim wypadku nie można zazwyczaj liczyć na zbyt wielką ilość znajdującego się pod nią bogactwa, w przeciwnym bowiem wypadku trzeba jeszcze wydzielić dodatkowe siły do jej obrony. Do tego dochodzi standardowa walka na dwa fronty, a wliczając w to oddaloną wieżę nawet na trzy. Plansze zbudowane są bowiem w taki



sposób, że definicja bezpiecznych tyłów jest pojęciem równie abstrakcyjnym co taki na przykład punkt materialny - z którym to nawet mają one jedną rzecz wspólną: powierzchnię równą zero. Wszystko to czyni z nowych misji smakowity kąsek dla wszystkich maniaków mających przeżycie starych kampanii dawno za sobą, chociaż jeśli było to już trochę zbyt wiele obrotów małego słońca temu, to okazać się



może, że kąsek ten ma postać orzecha w trudnej do zgryzienia skorupie. Na szczęście można sobie przypomnieć stare czasy bez wyjmowania CDka z napędu.

To jednak nie wszystkie nowości. Dochodzi do nich bowiem jeszcze tak zwany KAOS, który najprościej można opisać jako death match bez



sieci: wybiera się stronę, liczbę sprzymierzeńców i wrogów, dostępne na początku zasoby oraz kolorek i hajda na wrogów, których umiejętności tak przy okazji też można zmienić. Zabawa jest przednia:



dostępne wszystkie wynalazki, kaluż ropy tyle, że może to się nawet wydawać nudne, no i ten jeden główny Cel - oczywiście totalna eksterminacja przeciwników. Co warto zauważyć nie musimy tego dokonywać w pojedynkę - od czego są w końcu współbracia w niedoli. Przy odpowiednim miejscu startu można nawet całą batalię zwalić na nich, trochę gorzej jednak, gdy to my stanowimy przedmurze... Poza deathmatchem symulowanym dostępny jest oczywiście i ten pełnokrwisty po sieci, był zresztą dostępny i w zwykłej wersji, a wycięcie go tutaj byłoby samobójstwem. Tak na marginesie powiem, że jeden kompakt wystarcza na dwóch graczy.

Dobra, nowe rzeczy już za nami, pora na podsumowanie - w końcu to tylko parę nowości, a opis podstaw był już przez Yabola robiony. Po pierwsze nie należy się nastawiać na żadne ulepszenia jednostek czy budynków, a szkoda. Po drugie nie są one zgrupowane w kampanii. A po trzecie nie mają filmowego briefingu. No i

Powyżej:
Politycznie poprawna
totalna Eksterminacja...



Plusy:

- nadal dość dobra oprawa
- death match dla jednego gracza
- po 10 nowych misji na stronę

Minusy:

- zero zmian w jednostkach i budynkach
- nowe misje nie tworzą kampanii!

Ocena:

7

poza tym są tylko dodatkiem do standardowej rozgrywki. Mimo to gra nadal potrafi wciągnąć, a oprawa wcale się nie zestarzała. Jeśli więc nie masz jeszcze zwykłego KKnD, to czas najwyższy kupić Xtreme. Nawet jeśli go masz, to jest to propozycja warta rozważenia. Czemu zatem tylko siódemka? Cóż, za mało po prostu w niej nowości.

EA ACTION	
Producent: Beam Software / Melbourne House / Electronic Arts	
Wymagania: Pentium, 16MB RAM, CDx2, Dos/Win 95	
Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766	
Internet: http://www.ea.com	
INFO	

Powrót Leona

Zagadki Lwa Leona

Blisko rok temu przedstawiliśmy na łamach CD Action platformówkę dla najmłodszych pt. **Lew Leon**. Ciekawa graficznie, pomysłowa i wesoła gra z wrocławskiego LERYX LONGSOFU cieszyła się dużym zainteresowaniem, o czym świadczą między innymi listy, które dzieci stały do naszej redakcji. W każdym razie udany projekt doczekał się kontynuacji i ponownie będziemy mogli pobawić się z pociesnym lwiatkiem.

INQUISITOR

Tym razem jednak nasi milusińscy nie będą wraz z Leonem przedzierać się przez dżunglę, skakać nad bezdennymi przepaściami itd. W zamian przygotowano interesującą zabawę, w której większy nacisk położono na myślenie i główkowanie, zastanawianie się, jak naszego bohatera



wydobyć z opresji, natomiast zręczność palców nie jest już tak niezbędna. Nie jest to więc tradycyjny sequel czy kolejny krążek z nowymi lokacjami gry platformowej. Zagadki Lwa Leona przypominają raczej jeden z pierwszych przebojów z długiej obecnie listy gier logicznych pt. THE INCREDIBLE MACHINE. Najmłodszy (i nie tylko) będą mogli więc w trakcie wesołej zabawy rozwiązać kilkanaście zagadek, które ustawiły się szeregiem przed zmartwionym Leonem.

Jeżeli pamiętacie jeszcze Leona w jego poprzednich przygodach, to wiecie, że wówczas nie zawsze wyglądał jak należy. Nie chodzi tu o jego wyciągnięte, zupełnie nie królewskie portki, ale niską rozdzielczość, w jakiej pracowała gra. Programy i gry przygotowywane dla dzieci muszą być atrakcyjnie wizualnie, bo to właśnie jest płaszczyzną, na jakiej można nawiązać kontakt z malcem i zainteresować go w wystarczającym stopniu tym, co dzieje się na ekranie. Przygody Lwa Leona były kolorowe, świetnie udźwiękowione i zabawne. Tym samym

spełniały większość postulatów, jakie konieczne są przy tak wymagającej klienteli jak dziecięca. Niestety nieco zapikselowany obraz umniejszał dobre, pierwsze wrażenie. Takich problemów nie



ma już w przypadku Zagadek Lwa Leona. Gra została przygotowana w wysokiej rozdzielczości, dzięki czemu bajkowa grafika wygląda naprawdę atrakcyjnie. Nie zabraknie również tych cech, które były obecne w niej poprzednio. Przede wszystkim mamy całą ferajnę wesołych postaci i bohaterów, których poznaliśmy wcześniej. Jeżeli więc polubiliście sympatycznego Lwa i jego przyjaciół, czym prędzej zasiadajcie do gry.

Po zainstalowaniu Zagadek Lwa Leona ujrzymy ciekawie zrealizowaną "historyjkę", która jest wstępem do zabawy. Już po chwili zawitamy na pulpit gry, gdzie na Leona czeka trudne zadanie. Od razu poznacie naszego bohatera, który właśnie duma nad zagadką, w której tylko Ty możesz mu pomóc. Przyjrzyjcie się uważnie Leonowi jak kopie piłkę i sprawdźcie, dlaczego ta nie chce wpaść do kosza. Oczywiście! To dość proste. Leon chyba nie jadł śniadania i kopie po prostu za słabo. Jakby mu tu pomóc? Jeżeli przesuniecie kursor myszki w dół ekranu, "z lasu" wyłoni się nagle menu gry. Po prawej stronie znajduje się przycisk, który umożliwia uzyskanie odpowiedzi, gdy nie wiemy jak rozwiązać zagadkę. Na środku ujrzycie kilka przedmiotów, które należy tak rozmieścić na planszy, by Leonowi udało się jego zamiar. Tym razem będzie to balonik, ognisko, dwa groźne węże (trampolina), lina i bomba! Łatwo wpaść



na pomysł, by podłożyć trampolinę pod spadającą niczym kamień piłką. Do czego jednak może się przydać ognisko albo bomba!? To już należy do Was. Dodam tylko, że im dalej dotrzecie wraz z Leonem, tym trudniej będzie pokonać zmyślnie przeszkody. Może się np. zdarzyć, że Leon będzie musiał przeprowadzić w mroźnej krainie zagubionego pingwina. Aby tego dokonać, musicie właściwie ułożyć kilka lusterek, rozsiewające ciepłe promienie słoneczko i skrzypiące drabinki. Krain jest naprawdę dużo, niektóre to prawdziwe tropiki z krzykliwymi papugami i wszechobecną zielenią, gdzie indziej lód skruwa las, a dookoła prószą drobny śnieg. Kiedy razem z Leonem na dobre ugrzęźnięcie i nie za bardzo będziecie wiedzieli jak ustawić przedmioty, zawsze możecie poczekać, aż przybiegnie niecierpliwym zegarek na krzywych nóżkach, który podpowie Wam, co należy zrobić. Szkoda jednak, że podpowiedzi są takie skromne. Zazwyczaj dowiadujemy się tego, na co i tak już po kilkunastu minutach prób wpadliśmy sami. Jest tu pewna trudność, bo niektóre zagadki stanowią wyzwanie nawet dla dorosłego człowieka, a dziecko będzie miało z nimi sporo problemów. Można na szczęście sięgnąć do menu gry, gdzie znajdują się wszystkie zagadki i wybrać sobie inną, być może łatwiejszą. Zabawę można oczywiście w dowolnym momencie przerwać, zapisując stan gry.

Zanim wyłączycie grę, zajrzyjcie jeszcze do menu i kliknijcie na wymalowany czerwonymi literkami napis: Autorzy. Chłopaki z LERYXA zadbałi o to, aby suche dane o twórcach miały właściwą oprawę wizualną. Koniecznie obejrzyjcie tę animkę, jest świetna!

LERYX LONGSOFT wykorzystał sprawdzony pomysł. Okazało się, że w tym wypadku była to właściwa decyzja. Odbiorcy dostali znajomych, lubianych bohaterów, a zarazem zupełnie odmienną, ciekawą grę. Bez wątpienia można Zagadki Lwa Leona polecić jako dobrą gierkę, która zmusza do zdrowego "łamania głowy". Tego typu tortury popieram.

Plusy:

- ładna, zabawna grafika i dźwięk
- ciekawe zadania
- wymaga myślenia

Minusy:

- słabo rozwiązany system pomocy
- konieczność bardzo dokładnego ustawienia przedmiotów

Ocena:

7

W-ACTION	Producent: Leryx Longsoft
Wymagania: P-75, 16MB RAM, CDx4, Windows 95	Dystrybutor: Optimus (71) 617719
Internet:	

Powrót barona

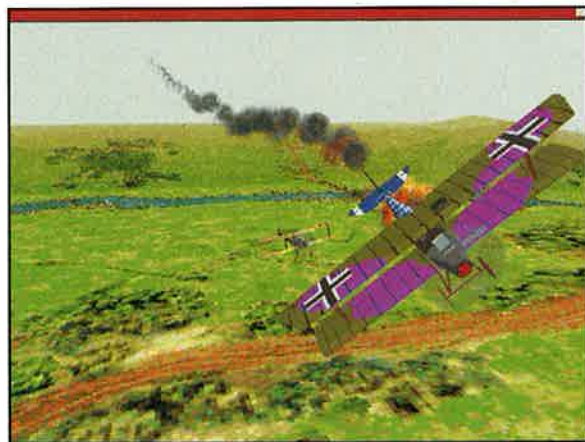
Red Baron II

Choć symulatorów lotu ostatnio jest pod dostatkiem, to miłośnicy walk archaicznych maszyn, składających się głównie z płótna, drewna i strun fortepianowych, nie byli zbyt rozpieszczani przez producentów. Od czasu Flying Corps (nie licząc jej edycji "gold") nie pojawił się żaden symulator, który przenosiłby nas w czasy I wojny światowej. A szkoda! Dla mnie jest to sama esencja tej formy zabawy - walka jeden na jednego, gdzie liczy się głównie refleks, zręczność i kunszt pilotów, a nie zasięg radaru i rodzaj oraz ilość posiadanych na pokładzie rakiet typu "odpal i zapomnij". Dlatego z wielką radością odnotowałem fakt pojawienia się gry Red Baron 2. Starszym fanom symulacji nie muszę tłumaczyć, co to jest ten Red Baron (zresztą mieliście jej pełną wersję na CD w grudniu). To przecież klasyka. Należy się Wam natomiast parę słów na temat jej sequela.

OGRE

Tryby gry

Dostępne są pojedyncze misje, kampania, misje treningowe, walka w sieci (2 tryby). Najprzyjemniej gra się w trybie multiplayer, za to najciekawsza jest kampania. Mamy tam oczywiście dostęp do kilku narodowości: Niemcy, Francuzi, Anglii, piloci USA. Co więcej, możemy określić dla siebie na początku stopień wojskowy (od podporucznika po majora). W zależności od tego wyboru nasze wyjściowe możliwości działania w grze są zróżnicowane. Podporucznik to w sumie takie mięsko armatnie, od którego wymaga się głównie pokornego zaliczania kolejnych wyznaczonych misji (zwykle w towarzystwie kilku kolegów z dywizjonu). Natomiast wyższe szarże zajmują się także samym funkcjonowaniem dywizjonu (i mają tam zresztą całkiem niezłe pole do popisu), także nie są już tak ściśle ograniczone przygotowanymi odgórnie założeniami misji. Sugeruję, rzecz jasna, rozpoczęcie swej kariery od samego "dna"; mamy wtedy satysfakcję z rozwoju własnej osobowości podczas kolejnych zadań. Np. po osiągnięciu odpowiedniego statusu możemy (jak



na asa przystało) pomalować swój samolot w sposób, jaki uznamy za stosowne... W miarę naszych postępów będziemy też awansowywani i nagradzani medalami.

Maszyny i misje

W sumie jest nieco ponad 20 aeroplanów (licząc wszystkie strony razem), w tym znane wszystkim Fokkery, Spady czy Camele. Misje są dość urozmaicone: od typowych walk pomiędzy myśliwcami, poprzez ataki na bombowce, balony, cele naziemne, wsparcie własnych wojsk, patrole, aż po eskortę. Każda z maszyn zachowuje się nieco inaczej, zgodnie z jej prawdziwymi, "historycznymi" cechami (Sopwith Camela doradzam więc doświadczonym pilotom!). Tu należy koniecznie wspomnieć o tym, że w RB2 pomyślano o czymś takim, jak wpływ uszkodzeń na osiągi samolotów. Tzn. wiadomo, że im bardziej jesteśmy poharaćani, tym trudniej się steruje, i



tym kapryśniej zachowuje się nasza maszyna. Ale - dużo też zależy od tego, jak duży jest stopień uszkodzenia i w którym miejscu nasz powietrzny rumak jest "ranny". Zupełnie inaczej wygląda lot z postrzelanym silnikiem, gdy ciśnienie oleju spada z sekundy na sekundę, a co innego dzieje się wtedy, gdy silnik jest OK, ale gdy np. straciliśmy sporą część skrzydła. Cieszy też możliwość wyskakiwania ze strąconej maszyny - choć radocha byłaby tu dla mnie większa gdyby... pilot miał spadochron (!). Opcja "wyskoku" jest raczej przydatna w momencie, gdy lądujemy przymusowo w pioniącej maszynie i zależy nam na możliwie szybkim oddaleniu się od buzującego wraka. Przyrządy naszego samolotu ograniczone są do tych najbardziej podstawowych: kompas, wysokościomierz, szybkościomierz itp. Ale uwaga: istnieje też możliwość zamontowania w ich miejscu... współczesnych instrumentów (lub też dokonania miku obu). Nie oznacza to, że wyposażycie swego Fokkera w radar czy radio - no, bez jaj! Będą to współczesne odpowiedniki ówczesnej awioniki, dużo precyzyjniejsze i odporniejsze na zewnętrzne zakłócenia.

Uzbrojenie

Dużo zależy tu od rodzaju maszyny (tzn. ilość karabinów maszynowych). One też są podstawową bronią; skuteczną, ale kapryśną (nagminnie się zacinają, co na szczęście można usuwać w czasie lotu). Amunicji nie mamy zbyt dużo (zwykle po 500 sztuk naboju, a czasem



Powyżej:
Jak na ore bez 3DFx - gafa
jest całkiem o'k.



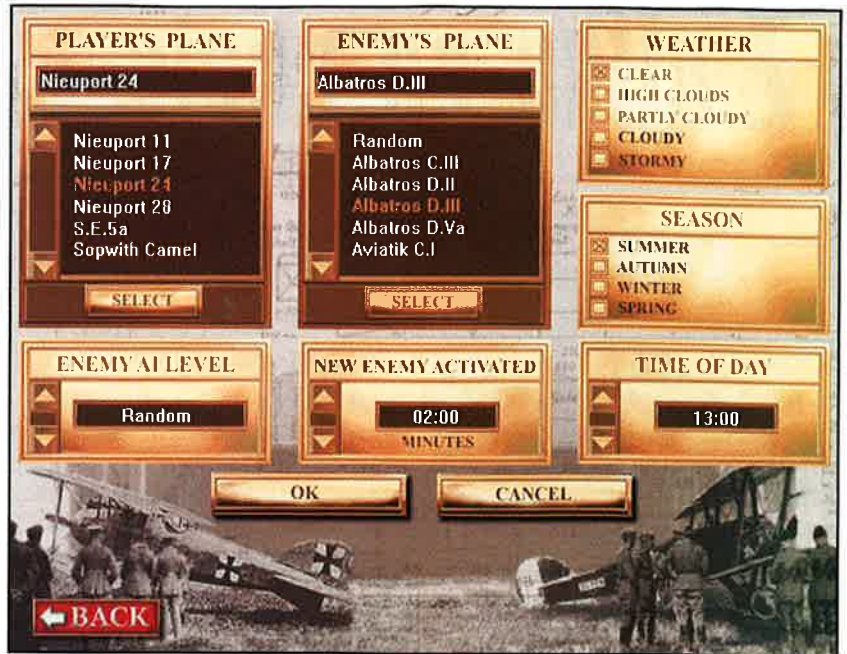
sporo mniej), ale za to są jej dwa rodzaje: zwykła i zapalająca (dobra na balony). Oprócz tego możemy podwieszać sobie bomby i... rakiety. Nie, nie pomyliłem się: rakiety! Naturalnie niekierowytwane, o bardzo niewielkim zasięgu oraz fatalnej celności - ale jak czymś takim przyloimy z bliska w balon (w który naprawdę trudno jest wtedy NIE trafić), no to skutek jest natychmiastowy i bardzo efektowny!

Lecimy - i co?

I widzimy krajobrazy w 640x480 w 256 kolorach. Nie ma większej rozdzielczości. Nie ma możliwości dopalenia grafy spod akceleratora. I to się mści. Bowiem choć z góry wszystko wygląda bardzo efektownie (zryta kraterami i okopami bura linia frontu - cool!, wybuchy pocisków p-lot i smugowe serie ścigające nas z ziemi - tyz pikne), to im bardziej się zniżamy, tym bardziej dolują też nasze wrażenia. Wylazi pikselozka, obiekty robią się kanciaste (najohydniejsze są chyba stanowiska dział i karabinów maszynowych - aż szkoda o nich pisać). Swoją samolot możemy oglądać w kilku różnych trybach. Odradzam tu wszystkim wchodzenie w tryb kokpitu wirtualnego. Czemu? Otóż powoduje to przełączenie rozdzielczości w... 320x200. Widać też czasem pewne niedoróbki (gdy oglądamy samolot z "zewnątrz") - popatrzenie na podwozie: ginie gdzieś jedno kółko i parę innych detali. Brak możliwości współdziałania z akceleratorami grafiki jest bolesny i odczuwalny, choć muszę przyznać, że moje ogólne wrażenia (co do grafiki) były w sumie pozytywne. Inna rzecz, że równo z debiutem gry pojawił się patch do niej, co świadczy o tym, że firma świadomie wypuściła w świat produkt nie do końca dopracowany, co zaliczę jej na minus. W czasie lotu istnieje bardzo pożyteczna możliwość kompresji czasu (do 16x) oraz... włączenie autopilota. Istnieje kilka trybów pracy tego ostatniego - w najbardziej rozbudowanej wersji nasza rola ogranicza się tylko do obserwacji - komputerowy pilot sam startuje, odnajduje cel, atakuje... i powraca do bazy.

A co słyszymy?

Zapomnijcie o muzyce. Jest ona słyszalna tylko w momentach, gdy nie jesteśmy w powietrzu, a i to tylko pod warunkiem, że zainstalowaliśmy sobie gierkę w tych co najmniej 100 Mb (+ 80 Mb na swap file - niezależnie od trybu instalacji). A ponadto jest raczej przeciętniacka. Za to efekty zasługują na wielkie brawa. Raz, że jest ich ogromna ilość. Dwa, że są bardzo precyzyjnie opracowane: np. zróżnicowany



świsł wiatru na skrzydłach zależy m.in. od naszej prędkości, poskrzypywanie kadłuba i skrzydeł, trafiające w samolot kule wydają rozmaity dźwięk w zależności od tego, w co trafiły (metalowe elementy silnika, drewniany kadłub, płótno...). Słychać też krzyki ranionych pilotów, jak również (o ile jesteśmy odpowiednio blisko) dźwięki z ziemi - tak efekty wystrzałów, jak i np. kościelne dzwony (tu kropelka goryczy - niektóre z efektów są m.in. gorszej jakości). Ale ogólnie gul mi skoczyć!

Fokker na drugiej!

Nie jest zbyt łatwo zestrzelić komputerowego wroga. Raz, że ich AI jest całkiem przyzwoity (szczególnie gdy trafimy na jakiegoś weterana albo - jeszcze gorzej - asa). Dwa, że sterowanie nie jest specjalnie przyjazne dla kogoś, kto nie ma joya (mimo stosunkowo prostej klawiszologii) i co gorsza zainstalował sobie grę w trybie minimum. Wtedy z nużącą regularnością komputer będzie co parę chwil "zamrażał" grę w momencie, gdy mamy wroga przed łufami, by dograć z CD mapę terenu. Zaś po "odmrożeniu" wróg zwykle gdzieś się już "zapodział" (tzn. pewnie już przymierza się do naszego ogona). Celowanie też jest niezbyt łatwe - celowniki na karabinach pełnią tylko rolę ozdobników. Ale żyć się da.

Inne bajkerki

Istnieje bardzo rozbudowana możliwość edycji trybu lotu. W zależności od własnych upodobań możemy odpowiednio regulować stopień jego realizmu (aż po praktyczną nietykalność), pogodę, porę roku, aktualny czas etc. Rzecz jasna, im więcej ułatwień włączymy, tym

bardziej komputer obniża nam współczynnik, który określa ilość uzyskanych w misji punktów. W grze macie też możliwość zapoznania się z biografiami najsłynniejszych asów tego okresu, tudzież możecie przejrzeć sobie modele wszystkich dostępnych w RB2 maszyn bojowych oraz możliwych do napotkania obiektów. Niesamowicie leci się w momencie, gdy nasz pilot jest ciężko ranny - po prostu widzimy jak wraz z upływem krwi słabnie, ciemnieje (i czerwienieje) mu w oczach, zaczyna tracić przytomność - i ta emocja! zdążyliśmy do bazy zanim wykrwawi się na śmierć czy też nie (zwykle nie zdążamy). Aha - możliwe jest też edytowanie misji!

Krótką serią

"Na bezrybiu i rak ryba" - głosi staropolskie przysłowie. Więc nie będę tu narzekał na RB2, tym bardziej, że gierka posiada sporo zalet i dobrą grywalność. Ale też nie mogę zapomnieć o wadach. Stąd moja opinia o RB2 brzmi "górną strefą stanów średnich". Gierka jest warta polecenia, szczególnie miłośnikom starych myśliwców nie posiadającym "dopalaczy" grafiki i lubiącym grę w sieci - ci będą very happy. Inni też nie powinni narzekać. Uczciwa i warta swej ceny gierka - ale nic ponad to.

Plusy:

- dźwięk (efekty)
- dobra zabawa w trybie multiplayer
- dużo fajnych "smaczków"
- ogólna grywalność

Minusy:

- grafika (tzn. niektóre jej elementy)
- potrzeba dość sporo miejsca na HDD, by gierka "hudała"
- brak współpracy z 3Dfx

Ocena:

7

	Producent: Dynamix/Sierra
Wymagania: P-133, 16MB RAM, CDx4, Windows 95	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.sierra.com	

INFO



Z piłką na aucie

KickOff 98

W ostatnich miesiącach przeróżnej maści piłek wysypało się całe mnóstwo. Za wszystko odpowiedzialne są oczywiście zaplanowane na ten rok wydarzenia na francuskich murawach, ale i tak nie jest to moim skromnym zdaniem powód najważniejszy. Wszystkie te gry, no może prawie wszystkie, jeśli coś przez przypadek przeoczyłem, są bowiem zazwyczaj kontynuacjami edycji wcześniejszych, najczęściej zresztą zeszlupocznych, co najprościej poznać po oznaczeniu wersji - w większości wypadków w oczy rzucają się cyferki 9 oraz 8.

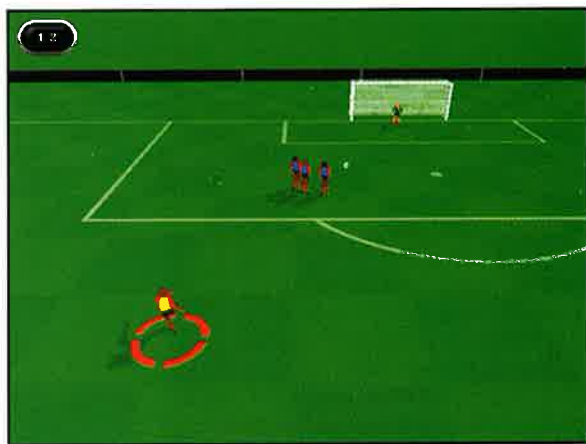
MCDRIVE

Także i najnowsza produkcja Anco Games nie jest w tym miejscu żadnym ewenementem. Ot, poprawiono po prostu trochę starych błędów wprowadzając przy okazji w ich miejsce, zgodnie z prawem Murphy'ego, parę nowych, zapakowano wszystko w świeże pudełko i wysłano do sklepów, by zaspokoić zwiększone w niezupełnie niewytłumaczalny sposób zapotrzebowanie fanów. Wydawać by się więc mogło, że oto pojawia się kolejny udany, może nawet bardzo udany, produkt - w końcu firma należy do najstarszych w branży, robiąc kopaniny od dobrych jedenastu lat, a pierwszy KickOff na Amidze był grą praktycznie rzecz biorąc kultową.



I faktycznie, wiele dostępnych opcji wskazuje na wysoką klasę produktu. Do wyboru jest w końcu sto dwadzieścia drużyn narodowych z całego świata, czyli więcej niż w chociażby ostatnio wydanym Actua Soccerze. Dodatkowo każdą z nich można sobie we własnym zakresie pozmienić i to w stopniu dotąd chyba niespotykanym. Zazwyczaj jest to bowiem niewiele więcej niż personalia tudzież kolor skóry, a tutaj dużo łatwiej wręcz wymienić na co wpływu mieć NIE będziemy... Poza nazwiskiem na zmianę czekają między innymi kształty twarzy, łącznie z brodą czy wąsami, czy

Powyżej:
Na początek był Trening...



Po lewej:
później trzeba się było nauczyć konwersacji...



napis na koszulce, aczkolwiek nie da się niestety podciągnąć umiejętności Naszych, w każdym razie nie na stałe.

Edytor to jednak tylko jedna z pozycji w głównym menu. Gdy spojrzymy na pozostałe, nasz zachwyt będzie trwał nadal. Dostępne są na przykład dwie opcje treningu: standardowy pozwala zapoznać się na sucho z podstawami, tudzież stałymi elementami gry w rodzaju karnych czy rzutów różnych (bardzo przyjemnie zresztą rozwiązanych); natomiast drugi rodzaj treningu (Rozgrzewka) to namiastka prawdziwego meczu, z tym że przeciwnik zachowuje się tu znacznie mniej agresywnie, dając tym samym czas na przećwiczenie swych umiejętności w prawie rzeczywistych warunkach pola walki i to bez obaw o przedwczesne zniechęcenie niezbyt korzystnym wynikiem końcowym. Trening się przyda, gdyż prawdziwe spotkania do najprostszych nie należą - do tego stopnia, że nawet wybór najsilniejszej drużyny przeciw najsłabszej zakończyć się może (jeśli wcześniej się ostro nie przygotowaliśmy) kompromitującym 0:7...

Zanim jednak dojdzie do pojedynków, trzeba wybrać ich odpowiedni rodzaj. Co oferują nam tutaj goście z Anco? Ano nie ma tego tak znowu mało, gryzoń kliknąć może bowiem na jedną z czterech opcji: od meczu towarzyskiego, przez rozgrywki pucharowe i sam Puchar Świata, do Turnieju ANCO. Dla niecierpliwych udostępniono także Szybki Start, który oznacza trzyminutową grę losowo wybranych przeciwników. Równie wspomniane spotkania towarzyskie, jednak w ich wypadku można już sobie obydwie strony konfliktu wybrać samodzielnie, bez zdawania się na ślepy los pędzących w procesorze elektronów.



dostępna jest oczywiście opcja zapisu stanu ligi na dysk - przy maksymalnej liczbie zespołów i czterech rozgrywanych ze sobą przez każde z nich spotkaniach jest to dość ważne, aczkolwiek przy czterech uczestnikach i standardowych dwóch meczach potrzeba taka pojawia się znacznie rzadziej.

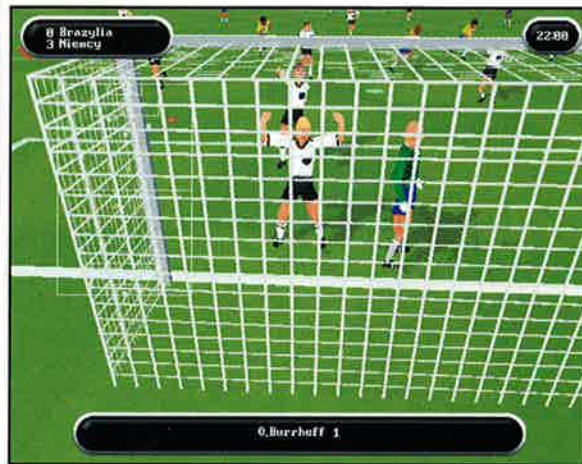
Podobnie ma się sprawa z pucharami. Rozgrywki składać się mogą zarówno z pojedynczego meczu, jak i rewanżu - w obydwu jednak wypadkach, zgodnie z ogólnie panującą tradycją, w finale na rewanż liczyć nie można. W Pucharze Świata trzeba oczywiście najpierw przebrnąć przez grupy, których skład można na szczęście dowolnie zmieniać, przez co nasza jedenastka, po drobnych korektach oczywiście, powinna bez problemu zostać tą ze wszystkich trzydziestu dwóch najlepszą.



Powyżej:
...Isporo nabiegać

Na ewentualną zmianę czeka również Taktyka zespołu oraz pierwszy jej skład, wybierany z dwudziestu czterech dostępnych zawodników. Pod niezbyt natomiast jednoznacznym pojęciem Taktyki kryje się ustawienie piłkarzy na boisku. Co ciekawe, prócz standardowej liczebności poszczególnych formacji, jak np. 4-4-2, istnieje jeszcze opcja dokładnego ustalenia dla poszczególnych zawodników ich pozycji. Nie można wprowadzić dokonania wyboru całkiem dowolnego, ale komputer oferuje wystarczającą w większości wypadków liczbę około czterech tysięcy kombinacji.

Poważniejsze tryby zabawy różnią się od spotkania towarzyskiego jedynie brakiem paru opcji kontrolnych w rodzaju wyłączonych fauli, kontuzji czy stanu nawierzchni. Nie można także (niestety) obniżyć umiejętności przeciwnika, co w meczach poprzednio opisywanego typu wymaga tylko skorzystania z poruszanego myszą suwaka. W zamian za to trzeba się zabrać za przygotowania do odpalenia całego cyrku. W lidze mogącej się składać z maksymalnie dwudziestu dwóch zespołów trzeba przecież przypisać sobie tudzież innym - maksymalnie szesnastu graczy "ludzkich", co powinno wystarczyć nawet na największe domowe przyjęcie - uczestniczącym w zabawie drużynie, ewentualnie pozbyć się tych nadmiarowych, gdy rozgrywki chcemy ukończyć w rozsądnym czasie. Przed dowolnym z meczy



Powyżej:
...a i tak skończyło się za krótkami



Na koniec zostało jeszcze omówienie Turnieju Anco. Najogólniej rzecz biorąc trzeba się dostać na sam szczyt, zaczynając oczywiście od drużyn najsłabszych. Rozgrywki prowadzone są po kolei w trzydziestu grupach, chociaż w zależności od wielkości wygranej istnieje szansa opuszczenia nawet trzech kolejnych poziomów "wtajemniczenia" - jest to taki rodzaj kampanii dla najlepszych, bo każda przegrana oznacza koniec udziału w całej tej zabawie.

Tym oto sposobem zostało już za nami wszystko, co oferuje gra od strony merytorycznej, z czystym więc sumieniem przejść można do strony technicznej. Jako pierwszy rzuca się tutaj w oczy napis Polish, co znaczy mniej więcej tyle co "wersja polska". Dotyczy to wszystkich, oczywiście poza nazwiskami graczy, pojawiających się na ekranie napisów, ale niestety komentarz meczu nadal pozostał w swej oryginalnej, angielskiej, formie.

Swoją drogą ciekawe, czy/kiedy (niepotrzebne skreślić) pojawi się pula z komentującym wszystko D. Szpakowskim? Kontynuując jednak dalej temat spolszczenia trudno nie przytoczyć się do niektórych terminów. Konia z rzędem temu, kto zgodnie za pierwszym razem, co



oznacza słowo "włączone". Nie łamcie sobie głowy, taki "przedrostek" pojawia się przed nazwiskiem wbiegającego na boisko po zmianie zawodnika... A co do komentarza, jego angielskojęzyczność nie jest jedyną jego wadą. Repertuar sprawozdawcy jest bowiem bardzo ograniczony, nie ma co liczyć na jakieś większe oratorskie popisy, nie wiadomo nawet, kto przy piłce... W tym miejscu firma się nie postarała (Mamy tu prawie trzy czwarte kompaktu leżącego odłogiem - nie brak miejsca był więc tego powodem). Dobrze przynajmniej, iż zachowania kibiców, znaczy się ich odgłosy a nie bójki na trybunach, przypominają atmosferę prawdziwych spotkań...

Na tym niestety niedoróbki się nie kończą. Jak bowiem wytłumaczyć kompletne zignorowanie dobrodziejstw akceleratorów??? Albo fakt, że wersja dla DOSa jest wolniejsza od tej dla W95? To po co w ogóle ją na krążku umieszczono, skoro nawet gra w sieci, jednak tylko na dwa komputery i only przez Novella, dostępna jest jedynie z okien? Chyba tylko z przyzwyczajenia. Poza tym, kontynuując opis grafiki, dlaczego wszyscy na boisku tak idiotycznie truchają? Nie zależy im na wyniku spotkania czy co? A zresztą nawet po włączeniu sprintu moi Brazylijczycy nie mogli dogonić gościa z Wybrzeża Kości Słoniowej... No comments. Poza tym bez mapy boiska ciężko polapać się kim właściwie obecnie kierujemy. Nietrudno także jednym wciśnięciem przycisku od wózków wyłożyć dwóch swoich...

No dobra, koniec z tym wyżywaniem się. W końcu nie jest aż tak źle, pograć się po pewnym treningu da, nawet zresztą w czterech na jednej maszynie, aczkolwiek wymagane są do tego dwa gamepady. Jednak przez te wszystkie nie najprzyjemniejsze buraczki ocena w dół polecieć musi, tak akurat do szósteczki, gdyż mimo wszystko tytuł nieco wystaje ponad średnią.

Plusy:

- dobry edytor składów
- sposób wykonywania rzutów wolnych, karnych, itp.
- gra w całości spolszczona, poza komentarzem niestety
- wczuwający się w swoją rolę tłum kibiców

Minusy:

- nie wykorzystuje akceleratorów
- gra sześcioro tylko w W95
- truchający zawodnicy
- statystki komentator
- mecz to max. 15 minut

Ocena:

6

Q-ACTION	
Producent: Anco Games / Ubi Soft	
Wymagania: P-90, 16MB RAM, CDx2, Dos/Wln 95	
Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766	
Internet: http://www.ubisoft.co.uk	
INFO	

Czas legend

Battlespire

Wszyscy pamiętamy doskonale serię Elder Scrolls. Zarówno Arena, jak i Daggerfall były w sumie jednymi z najoryginalniejszych komputerowych RPG. Główne cechy wyróżniające je spośród innych gier to potężny, żyjący własnym życiem świat oraz rozbudowany system współczynników charakteryzujących bohatera, przy czym współczynniki te rzeczywiście wpływały na podejmowane czynności, podczas gdy większość gier parametry takie jak prezencja czy siła woli traktowała jako ozdobniki. Niestety zapotrzebowanie na wspomniane wcześniej produkty jest najwyraźniej niewielkie i Bethesda postanowiła uśmiechnąć się do szerszego grona graczy, czego efektem jest...

LORD YABOL

Battlespire - kolejna gra umiejscowiona w świecie Tamriel nie "straszy" już czternastoma tysiącami lokacji oraz setkami osób, z którymi można rozmawiać, przyjmować zlecenia itp. Można powiedzieć, że gra jest powrotem autorów do klasyki RPG, tyle, że klasyki w "nowym ubranku". Zaczniemy od podobieństw do poprzednich epizodów: przede wszystkim zachowany został (choć z pewnymi modyfikacjami) system charakterystyk znany z Daggerfall. Również engine pozostał prawie nie zmieniony - jedyną różnicą to lepsza grafika, wektorowe przedmioty (w Daggerfall tylko niektóre były wektorowe - reszta to sprite'y) oraz nowy system poruszania się, nazwany "View mode movement". Systemem tym zachwycają się autorzy, ale mnie osobiście wydaje się koszmarny. Na szczęście istnieje możliwość poruszania się w sposób klasyczny. Postacie przeciwników to nadal sprite'y, ale dopracowane w szczegółach, a poza tym autorzy w dość niekonwencjonalny sposób ustrzegli się przed problemem znanym z Daggerfall, kiedy to kilka ciał w jednym miejscu wyglądało wyjątkowo ohydnie. Otóż przeciwnicy - demony Daedra - po "śmierci" powracają do

własnego wymiaru, a pozostaje wyłącznie ich ekwipunek, dzięki czemu oszczędzono nam widoku bitmapowych zwłok.

Akcja gry toczy się oczywiście w imperium Tamriel, ale tym razem jest to tylko jedno miejsce - twierdza Battlespire, będąca siedzibą



Potwory, a przynajmniej parę z nich

Spider Daedra

Nieźrównoważone. Spięta. Nadpobudliwe, także seksualnie. W czasie rozmowy skaczą z tematu na temat, trudno się więc czegoś sensownego od nich dowiedzieć.

Typowa pogadanka:

Twa forma jest przyjemna śmiertelniku. Szkoda byłoby oszpecić ją w walce. Znacznie bardziej wolałbym zapasy - propozycja to jednak wątpliwa i raczej niesmaczna. Tak! KOCHAM rozmawiać w czasie walki. O czym pogadamy? O ranach? Gorącej, brudnej, malpiej miłości? Drzazgach? Oparzeniach? - tym razem chyba zbyt uczuciowo. Hej! Muszę ci to powiedzieć. Moja trucizna? Opadniesz po niej niczym rozgotowany makaron. A kiedy padniesz, hura! przyjdzie czas na mój specjalny taniec z pazurami! La-la-la! - radosne groźby, ot takie beztrudne psotliwe zło...



Vermai

Glupi. Ekstra głupi. Tak głupi, że wymagają tresury. Nie życzyś sobie od nich chyba błyskotliwej inteligencji.

Typowa pogadanka:

HNNRRGH! ZABIĆ! HNNRRGH! ZABIĆ-ZABIĆ-ZABIĆ! HNNRRGH! - czyli pocieszne zwierzęce ujadanie.



Fire Daedra

Gorącokrwisci, szybcy. Bardzo skomplikowani myśliciele. Dodatkowo impulsywni. Wystarczająco inteligentni na subtelne złośliwości.

Typowa pogadanka:

Twe służalce pochlebstwo kupiło ci parę cennych sekund życia. Pomogę za to twą duszę troszeczkę dłużej przed odesłaniem jej w wieczną ciemność. - powierzchowna przegrana jest, jak widać, wspaniałym punktem wyjściowym do treści znacznie głębszych...

Przerwałeś me igraszki! Myślisz, że możesz tak po prostu tu przyjść i się pobawić? Teraz ja się z tobą pobawię! Spopielę twe szczątki i wysuszę twą śmiertelną duszę wszechogarniającym ogniem! - groźba znacznie od poprzedniej barwniejsza choć raczej beznamiętna.



Morphoid Daedra

Lojalne, pozbawione wyobraźni łuki o kiepskiej inteligencji. Po bestialsku ufnie i mile. Bardzo bezpośrednie, dają się łatwo w coś wrobić.

Typowa pogadanka:

Podejść bliżej, mały człowieczku. Nie skrzywdź ciebie. Chcę ci tylko wyjawić pewien sekret. - uchodzi to wśród tych ciemniaków za szczyt przebiegłości.

Oh, wrócisz po więcej, czyż nie? LUBISZ mnie, nieprawdaż? Yuk, yuk, yuk. Podejdziesz i dam ci ładnego małego całuska. - przekomarza się. Albo coś w tym stylu...



Dark Seducer

Osobista gwardia i najważniejsze z nadstot. Inteligentniejsze od ciebie, czego są zresztą w pełni świadome. Jesteście niestety po przeciwnych stronach barykady...

Typowa pogadanka:

Słyszałam, że śmiertelnicy żyją krótko, za krótko by nabyć dar mądrości. Złóżmy taką propozycję jako test. Pierwszą lekcją będzie chyba nauka okazywania należącego szacunku. - nie lubią bezczelności.

Wierzę, że mój pan i kochanek mógł ciebie, śmiertelniku, nie docenić. To nie błąd, który ja popełnię. Lecz przyznać się muszę do pewnego drżenia z ciekawości twych dalszych czynów, twego przyszłego losu. Dlatego też proponuję następujące warunki. Nie uraż mnie, a ja nie urażę ciebie. Uraż mnie a na litość liczyć nie możesz. Zgadasz się? - propozycja raczej sensowna.



Od redakcji: ze względu na małe problemy techniczne w drukarni nie mogliśmy umieścić w ramce samych odgłosów przez monstra wydawanych, każdy będzie się więc musiał obsłużyć samodzielnie odsłuchując z krążka z grą odpowiednie wawy. Za niedogodności z tym związane serdecznie przepraszamy.



wojennych magów Imperium. Twierdza opanowana została przez demony Daedra, które wydostały się przez otwartą bramę do swojego wymiaru - nicości (void - to angielskie określenie jest dużo lepsze od polskich odpowiedników). Magowie zostali wymordowani, a twierdza stała się siedzibą zła. Zadaniem gracza jest odbicie twierdzy i wydostanie się z powrotem, bowiem obecnie nie działa już większość magicznych urządzeń - teleportów, portali i tajnych przejść. Celem ostatecznym jest dotarcie do władcy demonów, Mehrunes Dagon, ale po drodze musimy pokonywać rzeszę jego slug - od bezmyślnych Scampów i Vermai, poprzez Dremory, Morphoidy, Spider Daedry i inną menażerię chaosu, aż do duchów wymordowanych mieszkańców Battlespire, które pogrążone w wiecznym cierpieniu nienawidzą na równi tak demonów, jak i gracza. Niektóre Daedry jednak współpracują z graczem, co prawda często dla osiągnięcia własnych korzyści, ale zawsze to coś. Warto więc od czasu do czasu

Plusy:

- grafika i muzyka
- zagadki trudne, ale możliwe do rozwiązania
- tryb multiplayer
- fabuła
- system charakterystyk z Daggerfall

Minusy:

- rozmiar buraki
- nowy system ruchu

Ocena:

8



porozmawiać z potworem, nawet jeśli później go zabijemy, gdyż jego informacje mogą być użyteczne.

Oczywiście gra nie polega na wyrznięciu wszystkiego, co się rusza i przejściu na następny etap. Każdy z siedmiu poziomów twierdzy to kolejna zagadka - dość prosta, ale nie oczywista. W przeciwieństwie do Daggerfall uważnie szukając, można znaleźć podpowiedzi, a część zadań da się wykonać na dwa sposoby, niemniej jednak myśleć trzeba i to czasami dosyć intensywnie. Jak już napisałem, twierdza Battlespire to siedem poziomów: The Weir Gate, Caitiff, The Soul Cairn, Shade Perilous, The Chimera of Desolation, Havok Wellhead i Mehrunes Dagon. W każdym z etapów oprócz samego ich przejścia musimy wykonać zadanie, które przybliży odzyskanie siedziby magów. Podpowiedzi znajdują się w legendach i kodeksach magii, których pergaminy odnajdujemy podczas eksploracji wnętrza. Gra oparta jest na kanwie legendy, z którą zetknęliśmy się po raz pierwszy w Arenie: sojusznikiem Dagona jest mag - buntownik Jagar Tharn, z którego pomocą Dagon wydostał się z nicości.

Jak pamiętamy z poprzednich części, legend jest wiele i w większości są bardzo interesujące, toteż już w chwili obecnej Bethesda zapowiada, że Battlespire jest pierwszą z serii opowieści, w których gracz będzie mógł wziąć udział. Niedługo będziemy również mieli okazję wcielenia się w którąś z historycznych postaci świata Tamriel w serii przygodówek dziejących się w Imperium. Pierwsza z nich, Redguard, jest właśnie przygotowywana. Zwolennicy klasyki również nie muszą się martwić, dla nich bowiem pod koniec roku szykuje się Morrowind - kolejna część "klasycznego" cyklu Elder Scrolls. Tak więc mamy trzy serie: dla miłośników ekstremalnego RPG - cykl Elder Scrolls, dla grających w przygodówki - seria Adventure, a dla zwolenników klasycznego RPG z dużą ilością dynamicznej walki - seria Legends,



której prekursorem jest właśnie Battlespire. Czynnikiem przemawiającym za sukcesem tejże serii jest z pewnością tryb multiplayer: siedem poziomów deathmatch oraz dwa "capture the flag". Gracze mogą zarówno zmierzyć się ze sobą, jak też spróbować wspólnie osiągnąć główny cel gry.

Niestety trzeba również napisać o wadach. Ciężko za takąową uznać niewielki w porównaniu z serią Elder Scrolls rozmiar świata gry, gdyż jest to po prostu inny cykl i w zasadzie również ciekawy (choć nie ciekawszy). W takim razie jedynym mankamentem programu jest niestety typowy dla produktów Bethesdy urodzaj buraków: gra lubi się powiesić, a aktualny patch nosi już numer 1.50 (zanosi się na następne). Nie jest to jednak aż tak uciążliwe jak w Daggerfall, więc nie wpłynie w istotny sposób na ocenę końcową. Seria Legends jest naprawdę dobrym pomysłem, a Battlespire - grą, która może wciągnąć na naprawdę długi czas. Poza tym dzięki temu właśnie produktowi idea RPG powinna się upowszechnić znacznie bardziej niż to miało miejsce w przypadku Diablo, który był równie atrakcyjny dla "normalnych" graczy, ale elementów RPG zawierał o wiele mniej. Jednym słowem Battlespire to strzał w dziesiątkę... a właściwie w ósemkę.

U-ACTION		Producent: Bethesda/Virgin	
Wymagania: P-133, 16MB RAM, CDx4, Dos		Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766	
Internet: http://www.bethsoft.com			
INFO			

Nowe tysiąclecie

The 3rd Millenium

Udało nam się żyć w czasach niepowtarzalnych. Spotyka nas jednocześnie "fin de siecle" (koniec wieku) i millenium (koniec tysiąclecia). Co to oznacza, nie muszą chyba mówić. Konsekwencje poprzedniej takiej sytuacji (tysiąc lat temu) znamy zapewne z historii i literatury, a w chwili obecnej możemy spodziewać się wydarzeń o wiele bardziej spektakularnych.

LORD YABOL

To jest podejście większości. Jednak są ludzie, którzy uważają, że ów znaczący rok 2000 minie w miarę spokojnie, a ludzkość czeka długa i spokojna (w miarę) egzystencja w następnym tysiącleciu. Taką właśnie relaksującą wizję przyszłości oferuje nam gra strategiczna "3rd Millenium". Podczas zabawy wcielamy się w postać zarządcy państwa, który musi doprowadzić swój kraj do rozwoju gospodarczego i politycznego. Nasza władza co jakiś czas podlega weryfikacji podczas kolejnych wyborów, w których musimy przedstawić odpowiedni program. Jeśli nas nie wybiorą, automatycznie kończymy grę, chyba że uda nam się zorganizować przewrót wojskowy. Naszym celem jest rozwój infrastruktury przemysłowej i odpowiednia administracja budżetem, przy uwzględnieniu długofalowych planów typu: kontrola populacji (zakaz aborcji i premia za trzecie dziecko lub, z drugiej strony, podatek za każde kolejne i propaganda antykoncepcyjna). To tylko część czynników, jakie kształtować będą nasze decyzje. Samodzielnie wpływamy również na rozwój naukowy i związany z nim postęp techniczny.

Nasz bohater, "superprezydent", jest w zasadzie nieśmiertelny, więc można pozwolić sobie na tak długofalowe plany, jak np. zwiększanie ilości szkół technicznych przy

Po prawej: Lotwa pod moimi rządami wygląda na bardziej cywilizowaną niż obecne USA.



jednoczesnym utrzymywaniu pensji inżyniera na poziomie sporo wyższym od inflacji, by za osiem lat uzyskać znaczący przyrost wykwalifikowanej kadry inżynierskiej. Celem ostatecznym jest osiągnięcie na tyle wysokich dochodów, by od administracji "stanem" (w grze państwa zastąpione są okręgami podobnymi do Unii Europejskiej czy Wspólnoty Niepodległych Państw, gdzie każda jednostka administracyjna podzielona jest na "stany" pokrywające się w przybliżeniu z obecnymi krajami) przejść do zarządzania całym okręgiem, a ostatecznie - światem. Granice czasowe to całe tysiąclecie, więc nic nas nie goni, no, może poza wyjątkiem z ograniczeniami budżetowymi.

By z etapu rządzenia stanem przejść do administracji okręgiem, należy uzyskać odpowiedni przyrost dochodu narodowego, co jest znacznie trudniejsze od osiągnięcia sukcesu wyborczego. Przykład: pięciokrotnie pod rząd w demokratycznych wyborach wybierało mnie 82 procent populacji (czyli praktycznie wszyscy biorący udział w głosowaniu), ustanowione przeze mnie prawa nie zawierały praktycznie

żadnych restrykcji, demokracja kwitła, a budżet armii był redukowany z roku na rok. Kraj rozwijał się przemysłowo, infrastruktura była coraz większa, a zapotrzebowania na szkoły, szpitale i sieć komunikacyjną realizowałem z wyprzedzeniem. Energia elektryczna w całym kraju wytwarzana była ekologicznie w



elektrowniach wodnych, a przemysł ciężki został zredukowany na rzecz produkcji bardziej przyjaznej dla środowiska. Do tego dodać można niskie stawki VATu i podatku dochodowego - i mamy państwo idealne? Niestety, nie do końca. Nie wiedzieć czemu, budżet mimo stałego wzrostu gospodarczego, cały czas był ujemny i to dość znacznie, a odpowiednie manipulowanie produkcją na niewiele się zdało... Zresztą przykład dowolnych rzeczywistych wyborów świadczy, że dużo łatwiej posługiwać się w sprawny sposób propagandą dla uzyskania głosów, niż równie sprawnie administrować finansami, czego nie potrafi zwykle 9 na 10 ekip rządzących.

Dość dziwną dziedziną gry jest nauka. Teoretycznie wynalazki są, ale rzadko kiedy bezpośrednio wpływają na możliwość tworzenia nowych rodzajów budynków czy modernizacji tych istniejących, a poza tym opracowanie jednego patentu (zależnie od dziedziny i ilości posiadanych laboratoriów) zajmuje przeciętnie od dwudziestu do trzydziestu lat, a do tego należy dodać około pięć lat na jego wdrożenie. I tutaj właśnie objawia się największa wada gry. Ogółem bowiem prezentuje się ona bardzo atrakcyjnie. Grafika w izometrycznym rzucie 3d wygląda ślicznie (coś jak Sim City 2000 + Civ





Po lewej: "Tysiąc szkół na tysiącletcie" - To hasło chyba już skąś znamy.

pełnej wolności słowa, 35 godzinny tygodniu pracy, finansowaniu hojnie rozdzielanych zasiłków dla bezrobotnych przez państwo itp. - czyli programie ewidentnie lewicowym, regularnie wybierany byłem przez... religijną prawicę. A jeszcze ciekawsze były wyniki działań na budżecie. Na przykład wydatki na wojsko zmniejszone o 80 procent w stosunku do kwoty z roku poprzedniego, wynoszącej bodajże 23 miliony, po zatwierdzeniu budżetu wzrosły (!) do 25 milionów, co było dla mnie całkowitą zagadką, ponieważ dochody państwa powiększyły się w ciągu tego roku o zaledwie parę procent.

Niestety niekonsekwencje te w połączeniu z monotonią rozgrywki znacznie zniżają ogólną ocenę gry, której założenia były przecież wyjątkowo atrakcyjne i przy odpowiednim potraktowaniu 3rd Miulennium byłby produktem rewelacyjnym. Niestety w obecnej postaci jest



2), muzyka również jest interesująca, a na dodatek średnio raz na rok można obejrzeć sobie filmiki ilustrujące aktualną sytuację w zapalnych punktach świata, realizowane w konwencji dziennikarskich migawek. Tyle że przy wszystkich tych "multimedialach" gra jest zwyczajnie monotonna, by nie powiedzieć dosadnie - nudna. W ciągu kolejnych lat biegnących do czasu wynalezienia czegoś nowego, a tym samym rozszerzenia dostępnego asortymentu budowli, zupełnie nic się nie dzieje, a jedyną naszą czynnością w tym okresie jest planowanie raz w roku budżetu i zagłębienie do panelu wynalazków, czy panowie w białych

fartuchach wreszcie wymyślili coś nowego. Mimo pozornego bogactwa dostępnych czynności, praktycznie, jeśli już raz ustalimy swoją politykę, to warto konsekwentnie się jej trzymać, co przybliża sukces, ale ogranicza wachlarz dostępnych decyzji.

Poza tym efekty naszych decyzji bywają niekiedy dziwne, np. z programem popierającym antykoncepcję, przyzwalającym na aborcję, przy



Plusy:

- pomysły
- grafika

Minusy:

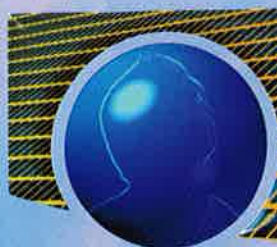
- monotonia gry
- dziwne reakcje na nasze czynności (vide budżet)
- nieprawdopodobnie wrecz optymistyczna wizja trzeciego tysiąclecia

Ocena:

6

to gra zdecydowanie średnia, nie mająca praktycznie żadnych przeblysków geniuszu. Stąd też stosunkowo niska ocena, mimo atrakcyjności wizualnej i interesującego pomysłu. Przykro mi oceniać ten program tak nisko, gdyż jego idea naprawdę mnie zafascynowała, ale niestety nic więcej się tu nie da zrobić.

U-ACTION		Producent: Cryo Interactive
Wymagania: P-90, 16MB RAM, CDx2, Windows 95		Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.cryo-interactive.com		
INFO		



SCENA KOMPUTEROWA

Swapperem być... czyli polemi(cz)ka.

Jestem raczej początkującym swapperem (pół roku na scenie) i muszę przyznać, że zirykował mnie art Kenji'ego, zamieszczony w 2/98 CDA. W sumie ten gość dobrze i mądrze pisze, ale mi chodzi o coś innego. O tę niechęć dla początkujących swapperów, którzy wywodzą się z CDA i których to tak wielu ma być na scenie. Kenji ma rację, że swapper (pocztowy) to profesja wymierająca. Za jakiś czas (ale na pewno nie za rok i nie za dwa - przynajmniej w Polsce) każdy będzie miał w domu telefon, Internet i modem, a transmisja 100 kb/sek (cha cha cha!) będzie czymś oczywistym i wtedy ściąganie całego stuffu z najnowszych światowych parties będzie kwestią pół godziny i paru zł za impulsy. Ale póki co, swapping jest dla mnie (i dla wielu innych ludzi) jedyną sensowną możliwością otrzymywania - w miarę na bieżąco - nowego stuffu (w CDA nigdy nie ma tyle, żeby człowiek nie chciał mieć więcej).

I co z tego, że jestem początkujący i ściągam stuff głównie z CDA. A skąd mam ściągnąć, gdy mieszkam na takim zad***, że psy tam d*** szczekają, a najbliższa giełda jest o 30 km i nie mam modemu ani kasy na rachunki telefoniczne? Od elity? A kto zechce mi go wysłać?! No i zresztą czy to ważne, skąd ściągam stuff, jeśli tylko jest on w miarę świeży? Wiem, że nie jest to hot-stuff, ale wcale mi to nie przeszkadza, a parę moich kontaktów (które posiadam) również na niego nie narzeka. Ja nie porywam się na swapp z Cortezem, wiem, że najpewniej nigdy nie będzie mnie na chartsach. Ale co z tego? Bawi mnie to, co robię, mam dzięki swappowi paru fajnych koleś w całej

Polsce i robię coś więcej prócz grania. Więcej mi nie trzeba. Jestem happy! Pewnie, że wolałbym być koderem - ale tu dobre chęci nie wystarczą. Trzeba mieć dostęp do literatury, przydałby się ktoś, kto potrafiłby ocenić moje prace i odpowiedzieć, gdzie robię błędy. Gdzie mam kogoś takiego szukać? Próbuję nawet komponować muzykę - ale jak na razie efekty są takie, że wolałbym się nimi nie chwalić. Nie powiem, gdy za jakiś czas uznam, że moje kompozycje coś sobą prezentują, wtedy postaram się zmienić specjalizację. Czemu więc przez ten czas mam nie bawić się w swappera? Lepsze to niż siedzenie z założonymi rękoma albo granie.

Kenji sam jest przecież swapperem, a innym to gorąco odradza. Dlaczego więc sam nie zmienia specjalizacji? Narzeka, że zaczynał od C-64 i czarno-białego telewizora. Ale przecież i na tym konfigu mógłby bawić się w muzyka czy koder. A, widać, jakoś nie chciał lub nie potrafił, albo nie miał tych 30% talentu na początek? Teraz zresztą ma już PC-ta, więc czemu - skoro trzeba tylko chęci - nie weźmie się za Fast Trackera? Bo mu się pewnie nie chce... no i musiałby zaczynać od zera, a jako swapper jest już KIMS. Dlatego pewnie zniechęca innych ludzi do swappu. Boi się o swoją pozycję, czy jak? W końcu każdy kiedyś zaczynał, każdy był beginnerem. Czemu więc Kenji narzeka, że inni chcą robić to samo, co on kiedyś - być początkującym swapperem i powoli zwiększać swój scenowy prestiż? Kenji stęka, że ciągle otrzymuje listy od zielonych swapperów "made in CDA" (na czole to mają wypisane czy jak?). A

jednocześnie zamieszcza na kompaktach CDA swoje adverty - w takim razie po co, skoro nie podobają mu się listy od czytelników tego pisma??? Ostatecznie nikt nie każe mu na nie odpowiadać. Niech na listy początkujących odpowiadają inni początkujący - oraz ci, którzy jeszcze nie zapomnieli, jak to jest, gdy z nadzieją codziennie zaglądamy do skrytki pocztowej, marząc by ktoś nam w końcu odpisał. Na szczęście są tacy ludzie, dla których "friendship" to nie tylko hasło do wpisywania w advertach. Ja sam otrzymałem kilka miłych listów od ludzi, do których wysłałem dysk właściwie dla zgrywy, bo nie liczyłem, że którykolwiek zechce mi odpowiedzieć. Może to nie są ludzie z top-elity, ale ich xywki są na rozmaitych chartsach. I proszę - nie przeszkadza im to, że jestem zielony, nowy, niedoświadczony i mam cienki stuff. Podobno piszę fajne listy - i to wystarczy. Dzięki nim nabrałem wiary w siebie, w sens tego co robię i w samą scenę, która nie jest tylko dla "samiych swoich" - a dla każdego, kto ma odwagę, by tam wejść, i wierzy w siebie.

I jeszcze coś - co z tego, że w demkach nie ma xyw swapperów? Oni są jak szeregowiec piechoty na polu walki: za zwycięstwa odznacza się generałów, ale co by zrobili generałowie bez swoich szeregowców? Kto spreadowałby nowe demka, invintra, newsy? (Nawet przez Internet). Jak wyglądałaby ta scena bez swapperów? Otóż - nie byłoby jej lub byłaby mizerna jak anemik po miesięcznym poście. Więc mówię do Was, którzy "pekacie", bo jakoby jesteście za ciency, za lamerscy, za mało potrafiących - nie bójcie się. Po prostu róbcie swoje, nie patrząc na tych, którzy wmawiają Wam, że nie dorośliście do sceny i nie ma tam dla Was miejsca. Scena jest dla każdego!

Marquis/Ind

Ps. Kenji ma rację, że fucha swappera jest ciężka, kosztowna i niewdzięczna, a ludziom trudno się wybić, więc na

prawo lepiej startować jako np. muzyk. Ale co z tymi, którym po prostu nic nie wychodzi z komponowania, rysowania itp? A ponadto bycie swapperem też ma swoje uroki. Naturalnie warto wszystkich potencjalnych swapperów ostrzec, że nie wybrali łatwej drogi ku sławie...

Ps2. A w ogóle to należą się podziękowania dla CDA, która jako jedyna gazeta komputerowa w Polsce (i pewnie nie tylko w Polsce) systematycznie zauważa istnienie czegoś takiego jak PC-scena. Inne gazety widzą albo tylko graczy albo ludzi, którzy komputer wykorzystują do zawodowej pracy. A co z nami, scenowcami? Nikt (prócz CDA) nie raczy zauważyć, że jesteśmy, żyjemy i chcemy czytać coś na interesujące nas tematy... Gdyby nie CDA, to nadal szczyłbym się co najwyżej ukończeniem Quake'a na najwyższym poziomie trudności bez cheatów. Mojego kumpla ze szkoły, który ma Amigę i też siedzi na scenie, to aż skręca z zazdrości, że co miesiąc mam w gazecie tyle stuffu oraz ciekawych artów i w ogóle sceny. Wprawdzie amigowcy mają swoje "działki" o scenie we wszystkich (dwóch) gazetach - ale nie ma co tego porównywać do CDA. Niebo i ziemia! W niektórych kręgach polskiej PC-sceny "modne" jest narzekanie na scenowy kornier w CDA - że to dla lamersstwa (ale skąd to wiedzą? A jak czytają, to znaczy, że siebie też uważają za lamersów?), że teksty lamerskie (Akira, Cortez, Unreal, Gustek, itp. - lamerszy?! Ludzie, puknijcie się w czachyl), że stuff nieaktualny (bo ma więcej jak tydzień), itp. Ciekawe czy sami mają aktualniejszy?

Czy Wy nie widzicie, że dzięki CDA scena PC-towska wyszła "z podziemia", że wie o niej mnóstwo ludzi, że wielu z nich próbuje tam wejść? Dzięki CDA mamy na polskiej scenie dużo "świeżej krwi"! A zawsze z tej masy beginnerów wyłoni się po jakimś czasie kilka wielkich postaci, które wzbogacą naszą scenę. Doczujcie to! Więc - dzięki Wam, chłopaki z CDA. Buźka! (wolałbym bez takich czułości - wzruszony nieco Smuggler).

Wywiad z Simonem Kingiem (grafik ASCII ^ ANSI)

rol: roller
sk: simon king

rol: Cze Szymek! Przedstaw nam się krótko.

sk: Hi! Nazywam się Szymon Grabiński. W tym roku skończę 19 lat, przede mną maturka, na scenie jestem od 1992 roku... chyba wystarczy?

rol: Teraz może wypadłoby coś napisać o swojej karierze scenowej (osiągnięcia, plany, sukcesy)?

sk: Oke. Jak już wspomniałem, sceną zainteresowałem się w 1992 roku. Zaczynałem na c64 jako hacker i swapper. W 1994 na dobre przesiadłem się na peceta i tak jest do dziś. Nie wiem czy można mówić o jakichś sukcesach... powiedzmy, że dwa lata temu trafiłem na zachodnie chartsy (m.in. w magu The Tribune, scena c64, jako swapper). Na pececie cieszę się z 4 miejsca w gfx competition na Digital Art '96. W krajowych magach ciągle jestem w czołówce ascii ^ ansi makerów. W magazynie Dragon (#2), zajmuję drugie miejsce w kategorii swapper (swego czasu utrzymywałem snail z ponad 120 osobami). Moim osobistym sukcesem jest zaakceptowanie mojej twórczości przez zagranicznych twórców ascii i graffiti, ale o tym za moment... Do osiągnięć zaliczam również uruchomienie boarda MOON, który obecnie jest już jednym z ostatnich scenowych bbs'ów w Polsce.

rol: Obecnie ponoć odchodzisz ze sceny. Czy naprawdę winna jest temu tylko matura?

sk: Nie tylko matura, przede wszystkim ogrom nauki. Przede mną egzaminy zawodowe, matura, egzaminy na studia. W natłoku tych spraw zaczyna brakować czasu na pisanie listów do kilkudziesięciu osób, supportowanie magazynów, wymyślanie dizajnu do nowego stuffu. Ponadto uważam, że ja już sporo zrobiłem dla pc_sceny... Czas zrobić coś dla siebie, pomyśleć nad swoim

rozwojem... Oczywiście cały czas jestem aktywny. Zapewne wielu z was widziało ostatnio moje dwie kolekcje ascii ^ ansi (ipc#6_97.zip oraz fse_sprk.zip), pracuję nad wydaniem drugiego numeru magazynu LUSH grupy FUSE (jestem HQzina). No i została perełka... nadal jestem wierny C64, tworzę dla mojej nowej grupy PENTAGRAM PRODUCTIONS. Huh, chyba nie uda mi się odejść.

rol: Może jednak wzorem niektórych elit znużyła ci się już scena (vide akira)?

sk: Jeśli już wspomniawsz o Akirze, to przesyłam ukłony w jego stronę. Czuję się trochę głupio w takim zestawieniu, bo... ech, chyba każdy rozumie... Czy scena mi się znużyła? I tak, i nie! Na pewno miałem już dość masowego swappu, jednak cały czas mam energię do tworzenia azki. Zaczynam niepokoić się trochę sytuacją na party. To nie tylko moje odczucie. Wiele osób zauważa, że na partiesach jest coraz nudniej i przez to człowiek zniechęca się do sceny. Bardzo często na party jedzie się kilkaset kilometrów, a później się okazuje, że przyjechało tylko kilku qmpli, a reszta to jacyś nowi... nie ma z kim gadać, nie ma o czym dyskutować... nuudaaaa. Na szczęście mam znajomych, którzy potrafią pobudzić mnie do działania i za to wielkie dzięki tym osobom! sk! is still active.

rol: Co sądzisz o współczesnych polskich ascii-

The Party 7

PC Demo Competition

1	3207	Tribes	Pulse & Melon
2	1939	Mundai	Blasphemy
3	1780	Lessons	Polka Brothers
4	1764	Three Little Goats	MOpPi Productions
5	1568	Square	Pulse
6	1015	Black Dove	Capanna
7	635	Doobl	Haujobb
8	565	Elektroniks	Doomsday
9	521	Ya'dot Klimon	Byterapers Inc.
10	518	Back in the kitchen	Rednex

PC Intro Competition

1	985	Stash	TBL
2	612	Bj'r	TPOLM
3	583	Lightforms	Purple
4	563	Pager-11	Fudge
5	350	Love Creation mk2	INF
6	341	Bull Powa	Prone
7	292	Sink	Pulse
8	277	Supremacy	Sublogic
9	243	Punishment	COMA
10	184	Prove	Exact

PC 4KB Intro Competition

1	530	Magic	Breeze
2	318	Includes Remote	Kravitz of Sublogic
3	128	Space Attack	Frank of Riot
4	102	Codeine	Metaphor of Maroon
5	84	Truhla	Twinsen of Peon

Raytraced Graphics Competition

1	420	7 loot dread	Frank of Orange
2	120	Vigilance Dental	Headache of Cromati
3	100	I-alien	Tudor of TBL
4	92	Shelled	Fndr of Sonik Clique
5	90	Chase 3D	3D Addict of Digital Nerds ...

6	78	Up & Down	Rubberboy of Korrekt Hatrabukfenc
7	73	bloodlust	Ransom of Iris
8	62	Bearkey	Syl of Bizart
9	57	Conflict	Narn of Enlightenment
10	56	Mamba	Rob of Camelot

Multi-Ch Music Competition

1	582	Follow the star	KB of TOM / Purge / Smash Designs
2	356	Feed the droid	
3	314	Haste	Catandrian of TOM / Deko-Dance
4	242	Highland 97	
5	212	Wishful	Pow
6	208	The sterling complex	
7	190	Space Game!	
8	176	Me and my kaikal	Muffler of Haujobb
9	168	Optical	
10	112	Grass like me	

4-Ch Music Competition

1	404	Sassy Nation	Pink of Abyss
2	270	Pneumatic	Muffler of Haujobb
3	198	Spacewards	Dascon of Essence
4	196	Energy extensions	Notman of Iris
5	176	Fuck if you don't like my hat	
6	150	Burst Polka	
7	140	Broken Wah-Wah	
8	128	Fade 2 black	Deelite of Balance
9	124	Scream	
10	118	Now and forever	

WILD Demo Competition

1	2260	Rules Have Changed	Melon Deizgn
2	2045	The shortest Wilddemo	Impact DK
3	1810	JamooH	Exposure
4	1175	The monster and the king	MPH Animation
5	980	Weakness	Subscure

polskie:

RUSH HOURS '98 - 18 i 19 kwietnia w Częstochowie: pc/amiga/c64/atari.

Organizatorzy: Freezers, P-place, ul. Rejtana 2/4 - sala klubu KS Magnes Częstochowianka. Wstęp: 25zł Kontakt: Cedyw/Frs: cedyw@mailcity.com (na Cover CD, w scenie, jest invitka, gdzie dokładnie podano wszystkie interesujące potencjalnych uczestników dane).

Parties

GRAVITY 3 - 29, 30 i 31 sierpnia 1998 w Opolu.

Organizatorzy: Anadune. Wstęp: tylko dla osób z zaproszeniami (party jest INVITE-ONLY), ewentualnie możliwość wejścia dla osób przywożących komputery (2 osoby na komputer). Platformy: PC/Amiga. Więcej informacji już wkrótce. Kontakt: cortez@irc.pl

zagraniczne:

08 - 12 kwiecień - The gathering '98 (Norwegia)

17 - 19 maj - Takeover '98 (Holandia)

30 maj - 01 czerwiec - Inter Jam 98 (Niemcy)

11 - 14 czerwiec - Party Remedy 98 (Szwecja)

makerach, czy prezentują styl porównywalny z zachodnimi twórcami?

sk: Che, che ja nie uznaję podziału na współczesnych i... no właśnie brakuje mi określenia. Współcześni? To jakoś jednak dziwnie brzmi. Myślę, że mamy naprawdę kilku dobrych azki makerów. Ostatnio na scenie PC pojawiło się kilku niezłe zapowiadających się artystów. Ascii-makerstwo (ansi too) pojawiło się na scenie pc(pl) bardzo niedawno (jakiś rok temu). Powstała wtedy grupa IPC i od tego się zaczęło. Owszem, wcześniej tworzył sketch, ozir, bielu, ale nie na taką skalę. IPC zapoczątkowało serię kolekcji ascii ^ ansi. Nie mnie osądzać polskich ascii-makerów, bo bez względu na to, co bym nie napisał, mógłbym zostać źle zrozumiany (byłem memberem IPC). Na Zachodzie nasza twórczość jest przyjmowana coraz cieplej. Kilka autorytetów ascii-makerstwa, ostatnie kolekcje IPC (#6) oraz moją indywidualną SPARK określiło jednym słowem: COOL! No i to, co cieszy mnie najbardziej... dostaję coraz więcej zamówień od zagranicznych bbs'ów, demogrup i illegal sceny na logoski azki i ansi. Che, che wraz z GRF wypieramy zagranicznych artystów.

rol: Dlaczego zdecydowałeś się zostać asii-makerem, przecież to profesja, która nie gwarantuje zbyt wielkiej stawy, nie lepiej było być np. grafikiem - a może to było powołanie?

sk: Tworząc azki odczuwam radochę. Wiesz dlaczego? Bo ludziom to się podoba, moje ascii wykorzystuje, z tego co się orientuję, naprawdę spora grupa osób i kilka boardów. Robię to, co lubię, choć nie zaprzeczam, że nie imam się innych zajęć. Jak mam czas, bawię się w 2d grafika. Póki co, większość prac jest no spread, ale kto wie... może nadejdzie taki dzień. Każdy z nas dąży do (dobrej) sławy, jednym się to udaje, drugim nie. Czy mi się udało? Czas pokaże.

rol: Swoje osiągnięcia zawdzięczasz ciężkiej pracy czy wrodzonemu talentowi?

sk: Każdy z nas otrzymał jakiś talent. Trzeba tylko pracować nad nim. Myślę, że Bóg dał mi talent, ale również i cierpliwość do doskonalenia mych zdolności. Azki zajmuję się już z dwa lata, na swoim twardzielu mam około 500 logosków, które są jakby przeglądem mojego rozwoju. Nic nie nastąpiło od razu. Trzeba ciężko pracować, aby osiągnąć sukces, choćby ten najmniejszy...

rol: Na jakim sprzęcie tworzysz swoje pice, masz jakieś ulubione edytory?

sk: Mam P-100, ale myślę, że wystarczyłoby zwykły xt. Ważny jest kolorowy monitor, bo bez tego kiepsko rysować ansi. Che, che nasunęła mi się myśl, dlatego nie jestem typowym grafikiem... Przeglądałem się ostatnio na #pixel rozmowie dwóch znanych grafików. Jeden mówił do drugiego, że aktualnie ma P-233, 64 Mb ram, kartę graficzną z 4mb ramu i do tego jakieś dopalacze - i jeszcze nie uzyskuje płynności przy zaawansowanych projektach. Nie mam odpowiedniego sprzętu, więc nie mogę być grafikiem (żart of coz). Moim ulubionym editorkiem jest NCEdit i moje paluszki, które wystukują ALT+219, 176, 177, 178 lub V_, a nawet \$\$\$\$. No, a gdy jestem już zmęczony, to odpalam AcidDraw'a - najprostszy, ma praktyczne funkcje, jest przyjazny dla środowiska.

rol: Gdyby dzisiaj jakiś begginer postanowił zostać ascii makerem, od czego powinien zacząć?

sk: Myślę, że powinien obejrzeć kilka kolekcji, żeby wyczuć, o co w tym tak naprawdę chodzi. A potem samodzielnie stawiać kwadracik po kwadraciku, kreskę po kresce, aż stworzy jakiś obraz. Zawsze byłem przeciwny rippowaniu azki i ze smutkiem przyznaję, że sporo ascii makerów dopuszcza się tej nieczystej gry. Aby zostać dobrym azki makerem, trzeba mieć wyobraźnię... bez tego nie ma sensu zaczynać! Ja bardzo często, gdy do głowy nie przychodzi mi żaden dizajn, odpalam starego pocziwego BANNERA, wpatruję się w

wykreowane logo, przenoszę je na papier, a potem mozolnie próbuję wyrysować na ekranie monitora. Czasami nie wychodzi, więc nie martwicie się, jeśli i was to spotka.

rol: Robisz coś jeszcze poza rysowaniem?

sk: Tak, jak już wspomniałem pracuję nad drugim numerem magazynu LUSH, jestem sysopem MOON BBS (trzeba grupować stuff, przeglądać konferencje, czytać komentarze od kurierów - bardzo czasochłonna robotka). Do tego wspomagam maineditorów Wrotek, Measure podsytając od czasu do czasu swoje artykuły. A jak starczy czasu, to zaglądam do książek i uczę się do matury.

rol: Podaj namiary na twój BBS.

sk: MOON BBS +48(0)52(3)897456 (3) - dojdzie najprawdopodobniej od 1 lutego. Otwarty od 22 do 7 (naszego czasu). Hmmm, to powinno wam wystarczyć... aha, z góry uprzedzam, że to jest board scenowy i więc na nim nie znajdziecie.

rol: Ile zajmuje ci mniej więcej narysowanie jednej pracy?

sk: Obecnie, jeśli jest to logo np. do listu, to jakąś godzinkę. Oczywiście muszę być w dobrym nastroju, główka musi pracować, no i odpowiednia muzyka. Bez tego mogę spędzić cały dzień przed monitorem i nic nie wyrysuję. Znacznie dłużej robię ansi. Czasami nawet kilka dni (z przerwami of coz). Wiąże się to z kolorowaniem, malowaniem postaci lub innych dodatków, których zazwyczaj nie stosuje się przy azki.

rol: W twojej ostatniej kolekcji umieściłeś fragmenty utworów sławnych poetów, skąd ten pomysł?

sk: Lubię poezję, w domu mam cały zeszyt zapisany ciekawymi cytatami, niekoniecznie sławnych osób. Pomysł zapożyczyłem chyba od mojej siostry (hi Sylwia!). Fragmenty, które umieściłem w kolekcji, są ważne dla mnie, uzewnętrzniają moje 'ja'. Połączyłem je z azki

tworząc sztukę, która ma wielkie ucho, wielkie oko na świat, słyszy i widzi, a głównym jej celem jest zawstydzenie, drażnienie, budzenie sumienia oglądającego kolekcje. Jeśli ktoś tak to odbiera, to znaczy, że kolekcja była adresowana właśnie do niego.

rol: Scena amigowa nadal prowadzi w ascii, są jakieś rokowania że ich w najbliższym czasie prześcignemy?

sk: Fakt, kolekcje np. DGS są odlotowe, mają swój klimat, ale "grzybiarze" naprawdę nie mają się już czego wstydić. Memberzy IPC tworzą w kilku stylach, a amigowcy w większości tylko w swoich druciakach. Tutaj osiągamy nad nimi przewagę. Ponadto amigowcy zostali w tyle w ansi, a właśnie ansi jest miernikiem wielkości makera. Coraz więcej amigowców, atarowców zaopatruje się w azki właśnie u pc_artystów, to również o czymś świadczy. Dla IPC działa bardzo znany ascii ^ ansi maker, Acid. Z zadowoleniem stwierdzam, że nie widzę żadnej przewagi w jakości jego logosków w porównaniu np. z logosami Garfielda czy też Trance.

rol: Ulubieni ascii makerzy?

sk: Chłopacy z IPC i DGS, bHEI, StZ, mSO, pk ^, hORIZON, zSI i ostatnio kRASH!

rol: Można z tobą się jakoś skontaktować?

sk: Spoxx, jeśli chodzi o azki i ansi to zawsze. Niestety jeśli chcesz ze mną swappować, to z góry uprzedzam, że już nie szukam nowych ctx.

simon king/fse ^ caz ^ ptg (nie na kopercie!)

Szymon Grabiński
ul. 1 armii woj. pol. 6/10
89410 Więcbork
tel. (052) 897456
email: simon_k@friko.onet.pl

rol: To już koniec wywiadu, bardzo ci dziękuję za chwilę znalezionej czasu dla mnie.

sk: No problem, cała przyjemność po mojej stronie.

roller & simon king

Scenariusz eksperymentalny

Największym problemem, jeśli chodzi o RPG, jest złożony, nieliniowy scenariusz, na dodatek nieszczęśliwie cechujący oryginalnością, tzn. nie zaczerpnięty z ogólnie znanej książki czy filmu. Jest to trudne, niemniej jednak da się zrobić, do czego pomocą ma służyć właśnie dzisiejszy artykuł.

LORD YABOL

Zagadnieniem podstawowym jest wybór ogólnego tematu scenariusza. Zasada nr 1 brzmi następująco: z góry odrzucamy ideę wprowadzenia postaci NPC, który odnajduje graczy w karczmie i wynajmuje ich. Niezależnie od sposobu, w jaki rozwinię się akcja, taki początek jest bardziej szablonowy, niż rozpoczęcie bajki od słów: "Za górami, za lasami...". Zresztą właśnie bajki mogą być dla nas źródłem pomysłu niepowtarzalnego, z tym że należy we właściwy sposób wybrać. Zasoób np. legend różnych narodowości znakomicie sprawdzi się przy tworzeniu scenariusza. Kolejną zasadą jest ukrycie przed graczami zakończenia przygody. Jeśli w trakcie jej rozpoczynania drużyna uda się np. do leśnego obozowiska traperów, to do końca nie mogą oni domyślać się, co się tam stanie: czy dotrą tam i zrobią to, co mieli zrobić, czy też napotkają niespodzianą przeszkodę, która zmusi ich do zmiany planu. Nie można pozwolić graczom by czuli się pewnie. Podejście w rodzaju: "a w takim razie dotrzemy do zamku, załatwimy nekromantę i złoto nasze.." jest u gracza karygodne i powinno być ukarane niespodzianką z kategorii tych raczej nieprzyjemnych. Zresztą zamiast mnożyć zasady, spróbujmy posłużyć się przykładem. Stwórzmy scenariusz chory do tego stopnia, na ile to tylko będzie możliwe. Jako system przykładowy posłużymy nam Warhammer, ale bez problemu można by zrobić coś takiego w każdym (prawie) systemie po uprzednich niewielkich modyfikacjach. A więc zaczynamy:

Drużynę ulokujmy w dużym mieście na tydzień przed dorocznym targiem. Załóżmy, że szukając okazji do zabawy i zawarcia nowych znajomości, któryś z członków drużyny przypadkowo ograł w karty bogatego kupca, obrażając

przy tym jego samego i jego rodzinę w malowniczych (aczkolwiek nie nadających się do przytoczenia) słowach. Jakiś czas później w miejscu noclegu drużyny pojawi się pełnomocnik ewidentnie bogatej osoby, próbujący zasięgnąć informacji o szczegółach zajścia. Dowiadując się (niezależnie od reakcji drużyny) o tym, że zwyczajcy partii kart nic nie łączy z przegranym, osobnik ów otwarcie oferuje nam jego zamordowanie. Jako miasto początkowe wybieramy w tej sytuacji takie, do którego gracze nie będą mogli powrócić przez kilka lat, więc lepiej nie rozpoczynać w stolicy (osobiście nie przyjąłbym takiego zlecenia w żadnej z największych metropolii Imperium). Oczywiście gracze zorientują się, że po wykonaniu zlecenia będą musieli uciekać z miasta. Jeśli przyjmą zlecenie, kupiec (dla ułatwienia nadajmy mu imię Ernest) będzie przygotowany i wystawi ochronę, która pojmie i uwięzi graczy. Jeśli jej nie przyjmą, bogaty oferent stwierdzi, że należy pozbyć się niewygodnych świadków i wyśle za nimi swoich ludzi. Tak czy owak gracze zostają pojmani i uwięzieni w kamieniołomach za miastem, gdzie po torturach (fachowa nazwa to "przesłuchanie") mają zostać zlikwidowani. Kiedy już dotrą na miejsce, uratuje ich przypadkowa interwencja ekipy górników zdążających do kopalni srebra. Ekipa składa się w połowie z krasnoludów, a w połowie z ludzi i generalnie nie jest w najlepszym stanie. Radziłbym wprowadzić do ekipy górników, na zasadzie towarzyszy podróży postać neurastenika i histeryka oraz osoby absolutnie pewnej siebie (najlepiej zubożalego arystokraty). Arystokrata (nazwijmy go hrabią Oswaldem) będzie przejmować dyktando kopalni od pełnomocnika swojego ojca, a towarzyszący mu sługa powinien zdradzać objawy paranoi. Oswald w razie pytań wyjaśni, że jego sługa przeżywa szok po dawnej tragedii rodzinnej i że jest absolutnie niegroźny. Oczywiście drużyna zmuszona w jakiś sposób do odwzięczenia się górnikiem, będzie musiała służyć im jako eskorta w drodze do kopalni (pieniądze stracili w trakcie porwania, a górnicy domagają się zapłaty za wóz, który w trakcie ich odbijania uległ uszkodzeniu i trzeba go było pozostawić; na dodatek górnicy mają przewagę liczebną, a Oswald - koneksje na Dworze).

Pewnego ranka (załóżmy, że ostatniego dnia podróży) zdziwieni górnicy odnajdą ciało sługi Oswalda z nożem w plecach, ponadto brakować będzie jednego z graczy. Oczywiście reszta drużyny nie może wiedzieć, że w nocy został on porwany przez ludzi lokalnego rządcy i sprzedany nekromancie zamieszkującemu okoliczny zamek. Nóż w plecach sługi w połączeniu z nieobecnością członka drużyny rzuca podejrzenie na resztę jej członków, jednak Oswald zażegna trudną sytuację i proponuje uczciwy sąd po dotarciu do biur kopalni. W razie odmowy, graczom grozi lincz ze strony górników, więc raczej nie odmówią. Po dotarciu do biur kopalni gracze zostają zakwaterowani w jednym ze skrzydeł budynku biura (i zamknęci tam). Strzeże ich dwóch strażników. Na drugi dzień jeden z nich nie będzie żył, a w plecach odnajdą sztylet, widziany wcześniej u jednego z członków drużyny. Drużyna bezdyskusyjnie zostaje skazana na śmierć, co oznajmi jej dziwnie zachowujący się wystraszony Oswald (wcześniej należy prowadzić jego postać jako osobnika absolutnie pewnego siebie). W nocy przed wykonaniem wyroku nagle pojawiają się osobnicy zabierający drużynę i wyruszający z nią w kierunku lasu. Kiedy nastaje dzień, gracze orientują się, że zacierają w stronę widocznego od strony gór zamku, który delikatnie mówiąc nie wygląda przyjemnie. Wieczorem, po pijackiej burdzie urzędzonej przez eskortujących ich osobników graczom udaje się uciec, jednocześnie mordując eskortę. Po chwili ucieczki w rowie w pobliżu drogi odnajdują kolegę zaginionego na początku przygody. Ma złamaną nogę, nieprzytomny wzrok i gorączkę. Po kilku godzinach zaczyna mówić. W krytyczną noc śledził sługę Oswalda, gdyż podejrzewał go o niecne zamiary. Kiedy śledzony zaatakował nagle nożem jednego z górników, ten wyrwał mu go i w akcie samoobrony wbil mu go w plecy. Nic więcej osobnik ów nie zdołał zaobserwować, gdyż został ogłuszony i zawieszony do zamku nekromanta opanował umysł zaginionego i polecił mu powrót do drużyny i dokonanie morderstwa na Oswaldzie. Jednak biedny zaginiony (nazwijmy go Roderykiem - kto oglądał Żywoć Briana, ten wie dlaczego) spadł

z konia i złamał nogę, toteż nie mógł kontynuować podróży, a czar minął w trakcie gorączki.

Jednak sytuacja Roderyka jest na tyle zła, że jedynym ratunkiem jest powrót do biur kopalni, gdzie znajduje się najbliższy chirurg. Oswald przyjmuje wyjaśnienia drużyny po konfrontacji z górnikiem, który w rzeczywistości zabił jego sługę i górnik ów zostaje zwolniony od odpowiedzialności. Jednak drużynę czeka jeszcze śledztwo w sprawie zamordowanego strażnika. Wyjaśnienie sprawy sługi powoduje jednak, że zamknięci są obecnie w domu Oswalda w dużo lepszych warunkach i mogą prowadzić rozmowy z mieszkańcami. Strzeże ich też pięcioosobowa grupa strażników - zawodowców. Gracze mogą, ale nie muszą, poinformować Oswalda, że Roderyk miał go zamordować na zlecenie nekromanty. W trakcie rozmów między graczami wychodzi na jaw, że z nekromantą współpracuje burmistrz (rządca) lokalnego górniczego miasteczka. Kolejną ciekawostką jest fakt, że współnikiem Oswalda mającym połowę udziałów w kopalni jest Ernest, ten sam, którego morderstwa podjęła się drużyna.

Niestety to dopiero początek, a więcej nie jestem w stanie zmieścić, dlatego też scenariusz dokończymy w następnym odcinku, a teraz jeszcze tylko kilka informacji technicznych. Przedstawiony tekst to zapis bardzo skrócony i z uproszczeniami. Każdy MG może jednak wyobrazić sobie kształtujące się wątki poboczne i rozwinąć akcję tak, by oscylowała w kierunku totalnej paranoi, gdzie mimo szczyrych chęci nikt nie ufa nikomu do końca, a wątpliwości co do tożsamości mordercy trawiają nawet samą drużynę. Na dodatek gracze obwiniają się wzajemnie za przyjęcie zlecenia morderstwa Ernesta. Osoby, które zamierzałyby prowadzić grę w oparciu o ten tekst, muszą poinformować, że fabulę wymyślałam na poczekaniu właśnie w tej chwili i praktycznie jest to bardziej zbiór pomysłów do wykorzystania niż scenariusz, zwłaszcza, że pojawiające się okoliczności da się zaadaptować do zupełnie innego scenariusza. Na razie jednak pora zakończyć i do zobaczenia za miesiąc.

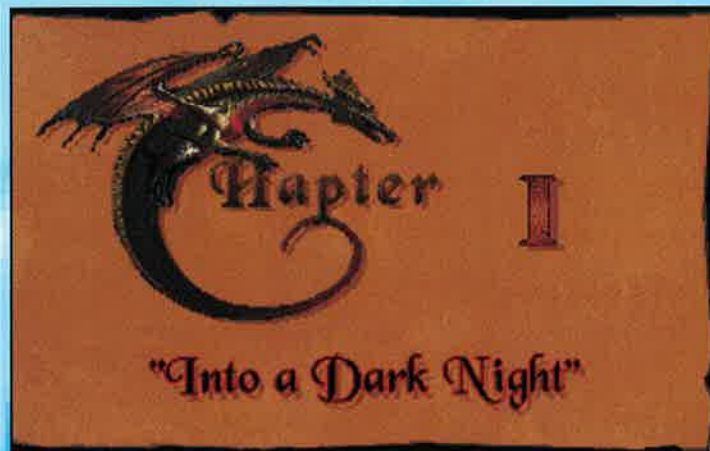
Betrayal At Krondor

(solucji część druga)

Nadszedł czas na drugą część solucji do nieśmiertelnego Betrayal At Krondor. Jak zapewne pamiętacie, pierwszą część opisu zakończyłem w momencie doprowadzenia bohaterów do Krondoru. Teraz czeka ich kolejne zadanie: muszą dotrzeć do miasta Romney i w karczmie "Czarna Owca" spotkać się z ludźmi króla Lyama. Niestety tym razem wyruszają tylko dwie osoby...

YASIU

Pierwszym krokiem prowadzącym drużynę w stronę końca rozdziału jest wydostanie się z kanałów, w których ten etap się zaczyna. Aby tego dokonać, należy ruszyć w kierunku południowym (potem skręcić na lewo, a dalej już na własną rękę). Przed wyjściem z kanałów do drużyny dołączy trzecia osoba - znany nam już Owyn, którego wiedza o miejscu, do którego zmierzamy może się przydać. Ale do rzeczy - po wyjściu z kanałów, zrobieniu niezbędnych zakupów w mieście, trzeba w końcu udać się w drogę. Romney położony jest kawałek drogi na północny wschód od Krondoru. Na początku prowadzą do niego dwie



U góry: Bardzo klimatyczna winieta pierwszego rozdziału.

drogi. Ja osobiście proponuję wybrać tę bliższą południowej krawędzi mapy, bo jest ciekawsza.

Pierwszym właściwym przystankiem będzie Malac's Cross (po drodze jest jeszcze Darkmoor, ale na razie nie ma tam nic interesującego), gdzie w karczmie czeka nas bardzo ciekawa rozmowa z babcią o imieniu Petrumph. Kobiecie tej wydaje się, że jeden z członków drużyny jest w rzeczywistości kimś innym. Kilka słów z barmanem wyjawia, że sobowtór o imieniu Lysle ukrywa się w Darkmoor. Nie jest konieczne wyjaśnianie tej sprawy, ale żeby było ciekawiej, zajmijmy się tym ruszając najlepiej od razu do Darkmoor, gdzie w jednym z opuszczonych domów ukrywa się tajemniczy Lysle.

Rozmowa z nim ujawni wiele nieznanych dotąd faktów, a poza tym okaże się, że trzeba szybko



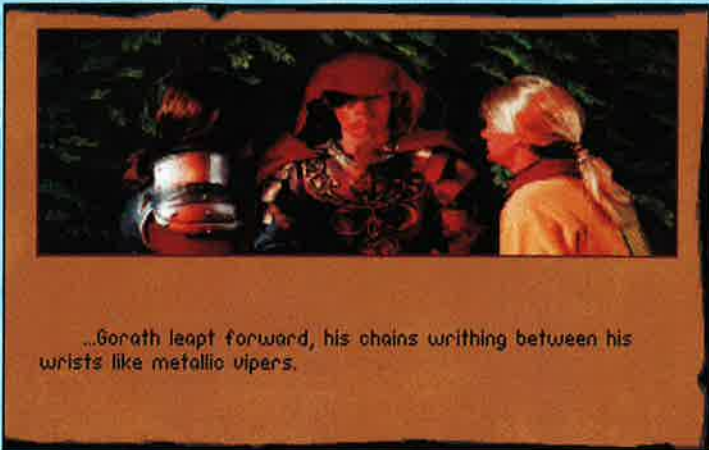
wrócić do Krondoru i przekazać kilka informacji chłopakowi kręcącemu się niedaleko wejścia do kanałów (temu, od którego w pierwszym rozdziale kupowaliśmy wytrychy). Oczywiście wiąże się to z pewnymi zyskami, więc nie ma co zwlekać. Wyprawa jest krótka i nie powinna sprawić większych problemów, a dzięki niej w naszych rękach znajduje się pieczęć pewnej gildii, którą za jakiś czas może się przydać.

Tymczasem trzeba znowu spróbować ruszyć do Romney, a że po drodze leży Lyton, to można się zabawić. W Lyton należy odnaleźć dom, przy którym znajduje się

wielkie pole kukurydzy. W domu tym mieszka Lord Lyton - właściciel tutejszych ziem i bardzo zatroskany osobnik. Jego zmartwieniem jest potrzeba wyposażenia 6 rycerzy - aby tego dokonać, musi posiadać sześć pancerzy. Właśnie zdobycie pancerzy dla rycerzy Lorda będzie kolejnym zadaniem, którego może nie trzeba wykonywać, ale jeśli się na nie zdecydujecie, to będzie ciekawiej i być może przyniesie jakieś korzyści materialne. Zainteresowanym polecam na początek udanie się na zachód - w kierunku miasta Sethanon. Proponuję na razie nie odwiedzać żadnych miejsc po drodze (ale o tym za chwilę), na razie pomóżmy Lordowi. W tym celu należy się trochę pokręcić po okolicy i znaleźć sześć kompletów standardowej zbroi (a raczej zabrać je pokonanym przeciwnikom). Po dostarczeniu ich Lordowi, ten wyposaży swoich ludzi i podejmie działania przeciwko nielegalnym

podatkom, którzy kręcą się po okolicy i w jego imieniu "uciskają fiskalnie" ludność. Nie ominie nas oczywiście nagroda za pomoc - dostaniemy hasła do kilku skrzyń, które podobno leżą gdzieś w okolicy. Aby wykorzystać jedno z hasel trzeba udać się na północ od domu Lorda do małego lasu. Przed wejściem do zagajnika znajduje się pułapka - żeby mieć ją za sobą i nie ponieść żadnych strat, należy uważać, żeby nie przechodzić pomiędzy dwoma słupkami o takich samych kolorach. Zaraz po przebrnięciu przez pułapkę drużyna znajduje się w małym lesie, w





...Gorath leapt forward, his chains writhing between his wrists like metallic vipers.

którym leżą trzy skrzynki otwierane hasłem. W tej, gdzie szyfr do otwarcia to SWORD, leży pobłogosławiona zbroja, czyli całkiem niezła zapłata za nasze trudy.

W tym momencie można by od razu ruszyć do Romney i zakończyć rozdział. Jeżeli drużyna jest mocno osłabiona, to proponuję już jej więcej nie męczyć. Natomiast jeśli czuje się na siłach i chce się jeszcze trochę pokręcić po tych terenach, to w porządku - zapraszam do robienia porządków w Sethanon i okolicy, gdzie niezwłocznie należy poprowadzić drużynę. W samym Sethanon na razie jest ciężko, bo grasują tam duchy i bardzo przydałaby się jakaś dobra broń. Dlatego warto porozmawiać z kobietą w karczmie "Six Toe", która leży na wschodniej krawędzi Sethanon. Napotkana powie nam, że nie może otworzyć swojego sklepu, który leży po drugiej stronie ulicy, bo straszy tam duch. W zamian za pomoc oferuje całkiem przyjemny miecz "Galon Griefmaker".

Rozwiązanie problemu nie jest bynajmniej siłowe. Pierwsze kroki powinniśmy skierować do karczmy w... Krondorze, bo tam można zawsze dowiedzieć się czegoś ciekawego. I rzeczywiście. Tym razem, dzięki rozmowie z niejakim Nivekiem, okaże się, że Maxie Feeber (mieszkający w okolicach, gdzie straszy duch) ma dziwne zamilowanie do rozkopywania grobów. Plotki mówią, że niedawno, aby zdobyć trochę mocy, rozprawił się z miejscem pochówku Jaruda... Brzmi to może trochę zawiłe, ale pobieranie wszystkich faktów, które

zgrupowaliśmy dotychczas powinno trochę wyjaśnić sytuację. Tymczasem dobrze by było, aby drużyna wyruszyła z Krondoru do Lyton, a po drodze zahaczyła o Darkmoor, by porozmawiać ze znanym nam już sobowtórem, który wie co nieco o rozkopanym grobie i o tym, że zabrano z niego dłoń trupa. Więcej informacji czeka w karczmie w Lyton, gdzie ludzie znają Maxie Feebera (jego dom leży między Lyton a Sethanon).

Po zasięgnięciu języka w Lyton należy znowu udać się do karczmy w Sethanon i porozmawiać z właścicielem. Po tej rozmowie trzeba znaleźć grób Jaruda (znajduje się w krzakach za zamkniętym sklepem) i rozkopać go. Okaże się, że zwłokom naprawdę brakuje jednej dłoni. Żeby zdobyć informacje na temat miejsca jej "pobytu", drużyna musi znaleźć dom Maxie`go. Niestety - właściciela w nim nie ma, ale za to można stamtąd zabrać burial cloth (nie mogę wyszukać w

języku polskim dobrego odpowiednika tej nazwy) i znaleźć Maxie`go na polu kukurydzy niedaleko domu. Z rozmowy z Maxiem wyniknie, że owszem, rozkopał grób i zabrał dłoń, ale wyrzucił ją koło domu Hershela (pierwszy budynek w Sethanon, jeśli idziemy od strony Lyton). Rozmowa ze wspomnianym człowiekiem wykazuje, że Maxie kłamał i że drużyna nadal nie ma w swoim posiadaniu dłoni. Aby ją odzyskać, trzeba znowu wrócić do Lyton i porozmawiać z młodym człowiekiem w karczmie, a potem odwiedzić niejakiego Glovera, który mieszka w domu koło karczmy. Okaże się, że rzeczywiście jest on teraz w posiadaniu poszukiwanej dłoni i za odpowiednią opłatą może ją

oddać. Po zapłaceniu mu trzeba znowu ruszyć do Sethanon i pochować dłoń w grobie Jaruda - to sprawi, że przestanie on straszyć i uda się na wieczny spoczynek. Satisfakcja jest podwójna: po

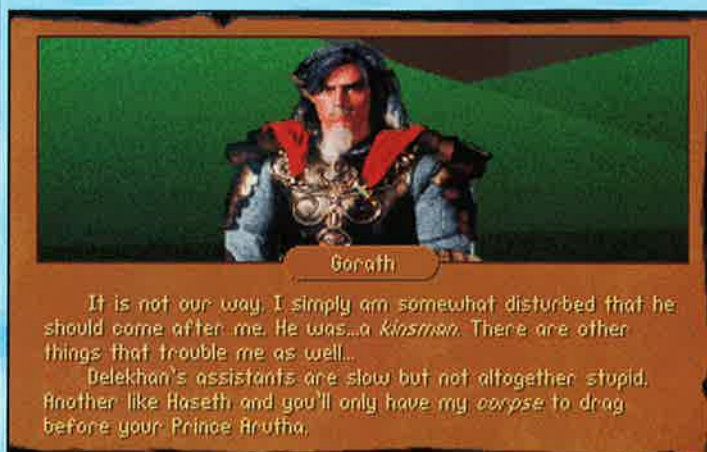
przeszukaniu okolicy nasz drużynowy mag będzie mógł się nauczyć trzech potężnych i przydatnych czarów. I to już prawie wszystko - można spokojnie ruszyć do Romney. Spotkany po drodze Mitchell Waylander nie będzie nam robił problemów, bo jesteśmy w posiadaniu pieczęci gildii. W Romney należy odwiedzić karczmę i tym samym ukończyć drugi rozdział. Muszę wam jednak powiedzieć, że znowu, podobnie jak w pierwszym rozdziale, nie opisałem wszystkich możliwości - dlatego nie zdziwcie się, jeśli znajdziecie coś, o czym nie wspomniałem...

Do następnego rozdziału - za miesiąc!



oddać. Po zapłaceniu mu trzeba znowu ruszyć do Sethanon i pochować dłoń w grobie Jaruda - to sprawi, że przestanie on straszyć i uda się na wieczny spoczynek. Satisfakcja jest podwójna: po

przeszukaniu okolicy nasz drużynowy mag będzie mógł się nauczyć trzech potężnych i przydatnych czarów. I to już prawie wszystko - można spokojnie ruszyć do Romney. Spotkany po drodze Mitchell Waylander nie będzie nam robił problemów, bo jesteśmy w posiadaniu pieczęci gildii. W Romney należy odwiedzić karczmę i tym samym ukończyć drugi rozdział. Muszę wam jednak powiedzieć, że znowu, podobnie jak w pierwszym rozdziale, nie opisałem wszystkich możliwości - dlatego nie zdziwcie się, jeśli znajdziecie coś, o czym nie wspomniałem...



Gorath
It is not our way. I simply am somewhat disturbed that he should come after me. He was...a kinsman. There are other things that trouble me as well...
Delekhan's assistants are slow but not altogether stupid. Another like Haseeth and you'll only have my corpse to drag before your Prince Arutha.

U góry: Niech was też nie dziwią moralne rozterki bohatera.

KOMPUTER EXPO-98

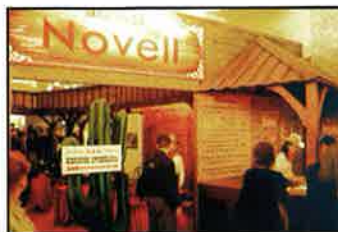
W dniach 20-23 stycznia 1998 odbyły się w Warszawie XIII Międzynarodowe Targi KOMPUTER EXPO-98. Ponad 800-set wystawców przedstawiło swoją ofertę w Centrum Targowym Mokotów, a przede wszystkim w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie. Organizatorzy nie przewidzieli chyba tak wielkiej frekwencji, bo już na początku targów nie można było dotrzeć w rejony szatni, nie mówiąc już o oddaniu płaszcza lub kurtki, dzięki czemu w źle wentylowanych, dusznych pomieszczeniach Pałacu Kultury duża część gości paradowała okutana w ciepłe odzienie wierzchnie, względnie dźwigota brzemie przewieszane przez ramię. Nie był to jedyny niemiły zgrzyt, jednak bohaterscy redaktorzy CDA nie zniechęcili się dokumentnie i rzucili w wir zdarzeń, które pochłonęły już niejednego śmiałka. Z przepastnych worów, które przytargaliśmy z Expo wygrzebaliliśmy kilka ciekawostek, które złaknionych sensacji Czytelników zaspokoją na kilka chwil.

CZARNY IWAN

Bardzo dużym zainteresowaniem na tegorocznych targach cieszyły się panie rozdające tzw. "krówki", dzięki czemu

przedstawiciele firm w trakcie poważnych, finansowych pertraktacji żuli uparcie wytwór rodzimego przemysłu cukierniczego. Przez długi czas nasza delegacja pozostawała pod przemożnym wpływem stoiska Microsoftu (a przede wszystkim kompetentnych dziewcząt je obsługujących). Na wielkiej, wysokiej na kilka metrów ścianie umieszczono kilkadziesiąt migających monitorów (każdy oczywiście nadawał "na swojej fali"). Chaos ów przypadł do gustu Yabolowi, który kontemlował go przez czas potrzebny w przybliżeniu do wychylenia przez wspomnianego 0,75 x 5. Z Microsoftem bardzo silnie

związany jest rodzimy Optimus, którego stoisko przytłaczała ilością kłębiących się wokół zainteresowanych. Gdy już wreszcie dostaliśmy się na orbitę, udało nam się dowiedzieć kilku ciekawych rzeczy o strategii Optimusa i nowych pomysłach prezesa Kluski (relacji z konferencji Optimusa szukajcie na banerach w Przeglądzie). Pędząc niczym eurocity wpadliśmy nagle na stoisko Novella, gdzie faceci w kowbojskich kapeluszach i równie klimatycznych strojach, wśród kaktusów, i skrzyń zrabowanych podróżnym (czyżby chodziło o zwiedzających?) sprzedawali swoje pomysły odnośnie konstruowania wydajnych i bezpiecznych sieci komputerowych. Cykl wykładów, które przygotował Novell koncentrował się na temacie sieci, a w ofercie firmy znalazła się m.in. bogata oferta kursów instruktazowych na zarządców sieci. Kilkanaście minut śliniliśmy się stojąc przed superplaskim monitorem Crystalvision 650. Chwytne hasło, którym go reklamowano "Z tyłu deska, z przodu deska" sugerowało, że chodzi tu o przeciętnie zbudowaną dziewczynę. Nic bardziej mylnego! Przeczytajcie krótką charakterystykę i goście glorie i chwałę. Crystalvision 650 (wyświetlacz TFT) - do uzyskania obrazu służą tranzystory cienkowarstwowe (po jednym na każdy punkt obrazu dla koloru czerwonego, zielonego i niebieskiego), które nie emitują promieniowania elektromagnetycznego. Przy obrazie identycznej wielkości jak w monitorach 17-calowych,



rozdzielczość wynosi 1024 x 768 punktów i 260 000 kolorów. "Crystal" łączy technikę analogową dotychczas używanych kart graficznych z cyfrową technologią wyświetlania. Jednym przyciskiem użytkownik dostraja monitor do karty graficznej komputera (wyeliminowano zniekształcenia, wypukłości i brak ostrości na obrzeżach ekranu). Cudo to oferuje obraz w 100 % identyczny z dotychczas używanymi monitorami 17-calowymi i zajmuje bardzo mało miejsca. Jak wyliczono 15 cm blatu na przeciętnym biurku wystarczy do ustawienia Crystalvision 650 (dla porównania; monitor 17-calowy o głębokości 46 cm zajmuje ok. pół metra kwadratowego powierzchni). Na dodatek C 650 potrzebuje tylko jednej czwartej energii zużywanej przez dotychczas stosowane monitory (dlatego też, tego typu wyświetlacze stosowane są w Laptopach). Jedynym dystrybutorem na Polskę jest Pyrylandia z Warszawy (tel.fax 40-33-02). Aby nie spowodować w Was palpacji serduszek nie informujemy o cenie "Crystala", cóż zresztą może równać się do naszej monochromatycznej 14-nastki! Przez jakiś czas chuchaliśmy również na bielusię płytki CD-RW wybite przez TDK. CD-RW to skrót od CD-ReWritable. Na chłopski rozum oznacza to, że mamy tu do czynienia wielokrotnie nagrywanymi płytkami i tak rzeczywiście jest. Płytki te charakteryzuje m.in. pełna kompatybilność z dotychczasowym sprzętem, jak również przyszłymi CD

ROMami wyposażonymi w technologię MultiRead, jak również z czytnikami DVD (Digital Versatile Disc). Jakość gwarantuje norma określona w Pomarańczowej Księdze Część III, którą TDK z całą surowością przestrzega. Płytki CD-RW z TDK powleczone są trwałą warstwą ochronną, która zabezpiecza dane przed działaniem nadmiernej wilgoci, temperatury i przed zniszczeniem podczas normalnego użytkowania. Ich żywotność przewidziano na 1000 sesji nagraniowych, a czas archiwizacji na minimum 10 lat. Dla zainteresowanych podajemy dokładny opis zasady zapisu na CD-RW przy zastosowaniu technologii zmiennofazowej (patrz; ramka).

Oczywiście zajrzeliśmy również na stoisko Creative, pogadaliśmy z ciekawymi facetami z Hawlett Packarda, podumaliśmy chwile z nosami przyklejonymi do szybki przy gablocie z najnowszymi dziełami Diamonda. Ogólnie było bardzo miło, a po godzinie 15, kiedy do Pałacu mogła wreszcie wkroczyć złakniona atrakcji młodzież, zrobiło się niemal jak na przerwie w szkole podstawowej. Rozbrykane nastolatki podzieliły niczym tabuny koni i stada bawołów, porywając wystawione to tu to tam foldery, gadgety i hostessy. Ten pęd do wiedzy i nie tylko, bardzo nam się spodobał, więc z radością się do niego przyłączyliśmy. Kiedy wreszcie pogaszono światła a nam przyszło gramolić się na dworzec, obiecaliśmy sobie, że za rok też tu wpadniemy. W każdym bądź razie impreza okazała się udana. Roześmiane facjaty wystawców i widzów sugerowały, że życie jest piękne i przyjemne, a fantastyczny sprzęt już niedługo znajdzie się w każdym domciu. Pozostaje nam jedynie życzyć sobie spełnienia tej optymistycznej wizji... Być może za rok się spotkamy! Baj!

SUPER OFERTA



SCENA PC Ponad 400 najbardziej szalonych demonstracji wyprodukowanych przez twórców światowej sceny komputerowej. **BIBLIOTEKA PROGRAMOWY** Biblioteki, kompilatory, edytory dokumentacji, podręczniki. Materiał związany z C++, Assembler, Cliper, Pascal, Visual Basic, Visual C, Windows, Turbo Vision. **MATEMATYKA, ELEKTRONIKA**... Płyta zawiera 800 programów! Wszystkie posiadają polskie opisy. Większość uruchamia się z CD-ROMu. Od zabawowych dla dzieci, po poważne dla studentów. **SWIAT PEG** 550 MB posortowanych tematycznie filmów. Znajdziesz tu m.in. animacje 3D, budowle, kosmos, mangę, muzyka, samoloty, sport, zwierzęła.



WET THE SEXY EMPIRE Na płycie znajduje pliki w formatach WAV, SMP, VOC i MP3. Oprócz 4000 plików dźwiękowych, znajdziesz zestaw niezbędnych programów narzędziowych. **WET THE SEXY EMPIRE** Obrazek w formatach: CDR (Corel 3.0) - około 2000 szt. CDR (Corel 5.0) - ponad 5000 szt. BMP - więcej niż 5000.



MONTE CARLO Pasażer i blackjack z dżokierem obsługują w roli krupiera. Gra jest niezwykle trudna. Szczęśliwie jednak zmierzdasz się na niedwudziestu pięciu. Partie są w pełni automatyczne. Wygrałeś? Wypłać! Wygrałeś? Wypłać! Wygrałeś? Wypłać! Wygrałeś? Wypłać! Wygrałeś? Wypłać!



MAGIA JĘZYKA Pomoc w nauce czytania, pisania oraz wymowy tak nietypowych języków jak: chiński, esperanto, japoński, a także wiele innych. **EDUKACYJNA KOLEKCJA** Kolekcja to zawiera programy do nauki: historii, gramatyki, i polskiego, fizyki, geografii, ortografii, matematyki, biologii, geometrii itp. **EDUKACYJNA KOLEKCJA** Zestaw programów edukacyjnych dla uczniów szkół podstawowych i pierwszych klas szkół średnich. **ASTRONOMIA I FIZYKA** Jedyna w swoim rodzaju płyta z ponad 400 MB programów związanych z astronomią, astrologią i fizyką. Dodatkowy atut to zdjęcia z misji Apollo. **ENZYME** Dzieci znajdują tu programy do: nauki alfabetu, podstaw języka (nie tylko polskiego), matematyki, biologii, o zwierzętach, geografii świata, programy do rysowania.



JĘZYK ANGLIEJSKI Największy w Polsce zestaw programów do nauki j. angielskiego. Zróżnicowany poziom nauczania zapewni przydatność dla różnych grup wiekowych. **JĘZYK NIEMIECKI** Prawie 80 programów i gier językowych dla dzieci, młodzieży i dorosłych, w tym aż 11 polskich.

WET THE SEXY EMPIRE Wsława w erotycznym świecie. Hitem roku okazała się ta gra. Najbardziej szalona. Jesteś szefem międzynarodowej grupy weteranów i wstąpiłeś do studium, następnym dnia sprządasz. Nieszczęście wszystko musi mieć swój początek. Wierzyli, że stworzyli świat niewiarygodną przyrodę i minie trykologia w realnym, sekularnym świecie w następnym słońcu. Perfekcyjna grafika, muzyka, wciągająca historia gry oraz oszacowania się dzięki roli (LULU). Główna bohaterka. Główny wątek potrafił odnieść sukcesu produkcyjny. Gra otrzymała platynową nagrodę PC POWER oraz bardzo podobne recenzje w polskiej prasie (CD Action 7/8/97, Głębok 10/97).

Little Big Adventure 25 zł. Doskonała gra przygodowa. 12 odcinków i 40 różnych planów. Liczne zapadki, pułapki i systemy bezpieczeństwa, przedmioty specjalne i fantastyczne pojazdy zapewnią doskonałą zabawę.

Powermonger, Populos 25 zł. Powermonger, strategia w której musisz zjednoczyć rozproszone krainy. Populos - zostań jednym z bogów starożytną Grecji. Twoja potęga pozwala ci na zyskanie deszczu płomieni, wezwanie fali morskiej lub uderzenie piorunem.

Wings of Glory 25 zł. I wojna światowa, zostań pilotem jednego z pięciu samolotów.

Gene Wars 25 zł. Sztuczne życie na niewyobrażalnie wysokim poziomie rozwoju. Twórz własne formy życia jednocześnie rywalizując z podobnymi sobie.

Magic Carpet 25 zł. Najprościej określić tę grę jako symulator latającego dywanu ale jest to również w pewnym stopniu gra strategiczna. 50 misji, 20 zaklęć magicznych.

3D Atlas 65 zł. Polska wersja językowa. Interaktywna pomoc z geografii. Ogromna wiedza o świecie przedstawiona w bardzo atrakcyjnej formie.

Wing Commander III 65 zł. Symulator kosmicznego myślnika z ogromnym rozmachem. Fabularne filmy, pomiędzy misjami, a w nich znani aktorzy. Gra na 4 CD.

New Beat 2000 111 zł. Kup sobie własne studio nagraniowe. Dzięki temu programowi zaprezentujesz swój komputer do pracy i zabyśniesz w gronie znających jako utalentowany muzyk.



NARBIEC MUZYKA 650 MB danych, ok. 2500 utworów muzycznych (MOD, \$3M, XM), zestawy brzmień (SMP, IFF, WAV, PAT, XI) oraz programy do obróbki, komponowania i odtwarzania muzyki. **BIBLIOTEKA MUZYKA** Biblioteka ponad 250 programów muzycznych do tworzenia, odtwarzania i konwertowania. Na płycie znajdują się również 2072 pliki dźwiękowe!



JĘZYK ROSYJSKI 80 programów i gier językowych dla dzieci, młodzieży i dorosłych, w tym aż 11 polskich.

JĘZYK NIEMIECKI Prawie 80 programów i gier językowych dla dzieci, młodzieży i dorosłych, w tym aż 11 polskich.

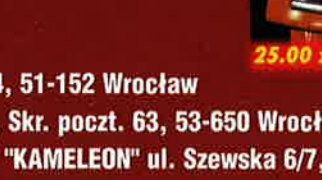
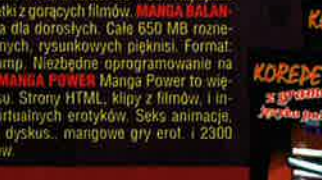


WORLD OF MANGA 1 Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. **WORLD OF MANGA 2** Parowie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja słów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). **WORLD OF MANGA 3** Migawki z bajek: 'Czarodziejka z Księżyca' i 'Ranma', mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. **WORLD OF MANGA 4** 3600 gif-ów i jpg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt A-ko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon. **MANGA XXX COLLECTION** Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotycznej mangi w formacie JPEG, GIF, PCX, a także 2D i 3D. Najlepsze stop-klatki z gorących filmów. **MANGA BALANCA** Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB rozegzgowanych, rysunkowych piękności. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. **MANGA POWER** Manga Power to więcej seksu. Strony HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych erotyków. Seks animacja, archiwa dyskusji, mangowe gry erot. i 2300 obrazków.

GRY 4U 25.00 zł. Słowno smaczny kasek. **BEZ ROZDZIAŁA NIE DOTYKAJ CZ.2** Wyścigi, filpery, strategia, przygodowo, sportowe, symulatory i zręcznościowe, poręczące czasu. Tyko u nas na jednej płycie.



Strike Commander 25 zł. Gra która przeszła do legendy. Opowieść o pilotach - najmłodszych w początkach XXI wieku. Bez wątpienia jeden z najlepszych symulatorów bojowych na PC.



BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Koliści 4, 51-152 Wrocław
 SPRZEDAŻ WYSTĘKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
 STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
 TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006 tel. (071) 34 388 61 w. 235 fax (071) 3537010
 INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Hi!
Znowu na początek sprawy urzędowe. Jeśli wysyłacie do nas maile, to ważne abyście pamiętali, że nasz adres kontaktowy to: cdaction@mikrozet.wroc.pl. Natomiast korespondencja służbowa, w tym (odpukać!) reklamacje, zamówienia itp. należy stać na adres: silver.biuro@mikrozet.wroc.pl. Jeśli wysyłacie natomiast listy na dyskietkach, to zaznaczcie, czy chcecie, by zamieścić je (w całości) na CD. Pamiętajcie też czego nie robimy: nie odpowiadamy indywidualnie na listy (no, może poza mailami); nie wysyłamy na indywidualne zamówienia tipsów, cheatów, gier itp. Dlatego nawet nie dołączajcie do listów znaczków! Nie pytajcie się też nas "jaki komputer kupić" i "czy ta konfiguracja ma sens" - na te wątpliwości każdy z Was musi odpowiedzieć sobie sam...

Myśl miesiąca: Co to jest słoń? To mysz, której zainstalowano Windows'95...

Jaka miła Kicia!

(...) Jesteście super (...) Kupuję Was od grudnia 1996, wtedy to starzy kupili mi kompa. Zakochałam się w nim od pierwszego wejrzenia (...) i wtedy odkryłam Was! (...) Wyalcie tę cholerną scenę (zróbcie mangę - a przy okazji dzięki za Kawaii). Czemu nie dajecie platformówek?! Dajcie solucje do znanych gier. I tipsy!!! (...) Zgadzą się absolutnie z Oniem (11/97), że Duke is the best (a przynajmniej 100.000 razy lepszy od Quake'a).

Kicia, Warszawa

No no - dziewczyna! Listy od dziewczyn są niezbyt częste, więc warto to zauważyć. (Chlip! Dziewczyny, czemu nas nie kochacie?!). Sceny, Kiciu, raczej nie wywalimy (a na pewno nie po to, by wrzucić na jej miejsce mangę, której w CDA nie będzie - life is brutal and full of Kawaiis!). Kiedyś, gdy znużył Ci się granie i tylko granie, scena może być alternatywą (nie mylić z lewatywą!) i Twoim pomostem do sławy, np. jako grafik rysujący mangę (bo czemu nie?). Swoją drogą dziewczyn na scenie też jest mało, więc miałabyś tam wielkie powodzenie... pod każdym względem. Platformówki jednak czasem się pojawiają (my ich na pewno nie dyskryminujemy), podobnie jak solucje i tipsy (które przecież są w każdym numerze, nie wspominając już o czymś, co nazywa się Action Plus...). Czyżby od grania zamglili Ci się wzrok?!. Twoi unizeni: Kicior & Kizior.

Więcej wiedzy

(...) Chciałbym prosić o recenzje encyklopedii multimedialnych oraz o programach in podobnych. Mogłibyście też zamieszczać ich demka.

Hubert z Gorzowa

Ogólnie szeroko pojęta edukacja ma swoją sporą i stałą "działkę" na łamach CDA. O tym czy się poszerzy (czy skurczy) zdecydowali czytelnicy, którzy zbombardowali nas paroma kilogramami ankiet (opracowywanie wyników w toku). No i gdy tylko mamy - zamieszczamy dema użytków i programów edukacyjnych (to zależy jednak od dobrej woli producentów).

Kilka pytań

1. Dlaczego nie ma cisów do mordobic (...)
2. Czy w Waszej gazecie jest tylko jedna kobieta?
3. Kto założył CDA.
4. Bardzo się mi podoba Wasza cena (...)
5. Może tak z 2 plakaty?
6. Czemu dajecie elbląskiemu Empikowi tak mało egzemplarzy? W dwie godziny po dostawie nie było ani jednego egzemplarza!
7. Jaki sprzęt macie u siebie?

??? z ???

Ad 1. Spoko, Action Plus powinien rozwiąć ten problem!
 Ad 2. Są dwie, nie licząc kalkownic żeńskiej księgowości. Swoją drogą - czemu to Was tak ciekawi???
 Ad 3. Nasi wydawcy, choć Mr Jedi śmęci coś o Lechu, Czechu i Rusie.
 Ad 4. Stara czy nowa?
 Ad 5. To nie jest ani proste, ani tanie. Wolimy (póki co) zwiększać objętość. Ale to nie jest nasze ostatnie słowo na temat plakatów!
 Ad 6. To nie my mało dajemy, tylko ten Empik zbyt mało (widać) zamawia...
 Ad 7. W pracy? Nie mniej niż P200 MMX, 32 Mb Ram i akceleratorzy grafiki, CDx24, Awe 64 itp. W domu bywa różnie, choć poza jednym redaktorem (wystydzi się Jedi!) wszyscy mają nie mniej niż P-133 z 16 Mb Ram. Niżej podpisany Smuggler ma P-200 MMX, 32 Mb, Cdx16, Awe 32, SVGA z 4 Mb Ram + akcelerator 3Dfx. O sprzęcie Jedi'ego nie będę się wypowiadał, bo byście się poplakali ze śmiechu, że coś takiego jeszcze w ogóle działa (Navarony).

Ach ten sprzęt...

(...) Dokładnie rok temu dostałem komputer (...) P-100, 8 Mb Ram, SVGA 1 Mb, Cdx8, monitor 14" (...) Zakup był na raty, więc kosztowało to w sumie 50 mln (!). (...) Ostatnio jeden z moich kolegów kupił P-166 MMX z 24 mb Ram, z modemem i kartą muzyczną itp. - za to wszystko dał 40 baniek...

Twister, Kielce

Autor chciał, abyśmy podali na łamach nazwę "tej złodziejskiej firmy", w której zakupił komputer. Nie zrobimy tego, ponieważ uważamy, że... to nie jest wina tej firmy. Trzeba pochodzić po sklepach, poproś, porównać ceny... Ponadto zakup na 12 rat to już co najmniej 25% przepłacenie za sprzęt. Sam znam przypadek, że pewien gość nadal spłaca raty za komputer (szalenie wziął go na 24 raty!), którego... już dawno nie posiada, ponieważ w międzyczasie wymienił praktycznie wszystkie jego elementy na lepsze. Jak to powiedział mój kumpel, "zakupiony element komputera staje się przestarzały i jest mocno przepłacony już w momencie, gdy wpłacasz w kasie pieniądze za niego, niezależnie od tego, ile zapłaciłeś i jak nowoczesny sprzęt kupujesz".

Kontra!

Gdy przeczytałem ostatni numer CDA a zwłaszcza Action Redaction, to zdenerwował mnie pewien list, w którym Leszek G. Karnowski pisze, że mu się nie podobają "WAZELINIARZE", piszący o tym, że są przepelnieni zachwytem o CDA. Jak są to są, mi się wydaje że więcej ludzi uważa tak jak ja, że jak chcą pisać do gazety o jej urokach, to niech piszą. A ludzie, którym się to nie podoba, niech tych listów nie czytają i tyle. (...) Wasze tipsy - coś wam to nie idzie, miały być dwie strony a jest jedna. Na CD są powtarzane te, co są w gazecie to troszkę denerwuje. (...) Tytuły są za małe za to, to coś powyżej jest za DUŻE, czy nie daloby się zrobić na odwrot (...) Grzegorz Świderek piszący list chyba miał na myśli na jakich konfiguracjach testujecie gry (...)

DAREK KAR CZ, Będzin

Tipsy - fakt, że są na jednej stronie, ale po diabła dawać je na dwie strony, skoro i tak wszystkie tipsy z danego miesiąca zrzucamy na CD? A że się powtarzają (te w gazecie i na CD) - robimy to specjalnie, by potem gracz nie musiał się zastanawiać "one były w xxx CDA... tylko na papierze czy na CD?". Wiemy też, że niektórzy robią sobie własne bazy danych z tipsami, stąd dublujemy je na CD, bo łatwiej jest "insertować" plik tekstowy niż wklepywać go ręcznie. Co Cię tu denerwuje? Co do tytułów - tu akurat obaj jesteśmy w 100% po Twej stronie, ale to nie my jesteśmy wydawcą CDA, a to on ma ostatnie słowo. Co do Grzegorza, to wiemy o co pytał, ale wybacz, jak odpowiedzieć - z sensem - czy testujemy gry na wszystkich komputerach? Wszystkie w redakcji, w Polsce czy na świecie? Każdy składany PC to przecież osobna historia, stąd wykpiłmiśmy się dowiecperem. No ale skoro przypieracie nas do muru: demka testujemy na 3 oddzielnych komputerach: 486/100 z 16Mb Ram, P-100 z 16Mb Ram i P-200MMX z 32 Mb Ram i akceleratorem.

Krytyka

1. Wet. Myśląc Waszym tokiem rozumienia, to demo Postal i GTA nigdy nie powinno znaleźć się w CDA (...)
2. Excalibur 2555AD (...) Litter zachował się jak ostatni cham kwestionując ocenę Magpie. Jeżeli recenzja była nierzetelna, to trzeba było ją wyrzucić, a nie niszczyć komuś autorytet.
3. Czy wy naprawdę uważacie, że w świecie, gdzie 5-latkii wiedzą co to jest virtual reality i cyberpunk znajdzie się ktoś, kto nie umie obsługiwać CD-ka? (...)
4. Jak ktoś jest skromny, to nie pisze, że "pominęliśmy te pół strony zachwytu" i nie zadaje pytania "czy CDA jest ładny".(...)

5. Po piąte - wisielczy humor. No comments.

6. Nie piszcie, że jesteście najlepsi, bo taki Reset [autor stanowczo zastrzegł sobie abyśmy nie wycinali nazwy pisma, więc zrobiliśmy tu absolutny wyjątek od reguły] zaczął od niedawna i już ma większy nakład od Was (...)
 7. Opiszcie świetne anime (...) i nie odsyłajcie mnie do Kawaii, bo jest beznadziejne.

8. Jeśli X-ujecie nazwy gazet, to czemu nie X-ujecie PCS i Kawaii?

9. Czepiam się, jeśli dajecie myśli miesiąca (...) to piszcie ich autorów.(...)

10. Pornografia - co robi ta reklama na wewnętrznej stronie mangi dla dorosłych? (...)

??? z ???

Ad 1. W naszym kochanym kraju golizna jest (nadał) tematem tabu i nic na to nie poradzimy. A gdybyśmy rzeczywiście chcieli prezentować tylko gry wyprane z przemocy, to CDA byłby kwartalnikiem o objętości 10 stron...

Ad 2. Recenzja była rzetelna. W CDA mamy taki zwyczaj, że jeśli nie zgadzamy się z opiniami jakiegoś recenzenta, to każdy ma prawo dopisać swoją "kontrę" w ramce. Autorytet Magpie jest na pewno na tyle duży, że jedna odmienna opinia w niczym mu nie zaszkodzi. I czy tu w ogóle można mówić o niszczeniu autorytetu?! A że Lifter jest beczelnym chamelem, to nie ulega wątpliwości od czasu, gdy nie chciał się z mną podzielić flaszka... naturalnie pepsi-cofi.

Ad 3. Tak właśnie uważamy. A jak wątpisz w to, to każ odpalić demo z CD-ka np. swemu tacie czy mamie, a najlepiej babci lub nauczycielce w szkole. I coście się tak uwzięli na tę nieszczęsną instrukcję?! Takie instrukcje są przecież w 99% pism, które dołączają CD-ki...

Ad 4. Cóż, my jesteśmy "skromni inaczej". A drugie pytanie NIE było zadane po to, by odpowiedzieć brzmiała "naturalnie jesteście genialni", a po to, by zorientować się, jak nas odbieracie (po to też jest ankieta). Więcej luzu!

Ad 5. My też "no comments", tym bardziej, że nie bardzo rozumiemy intencje autora zawarte w tym punkcie.

Dobrze (czy źle?) że jest - czy też, że go nie ma?

Ad 6. Toteż tak nie piszemy (a jeśli nawet - to na pewno nie serio). Trudno też porównywać Reset i nas, z tej choćby przyczyny, że CDA to pismo + 2CD, a Reset sprzedaje swe CD oddzielnie. Co innego gdybyś podał przykład pisma, które też sprzedawane jest wyłącznie z CD. Ponadto sam nakład no niczym jeszcze nie świadczy - to tak jakby powiedziałeś, że NAJWIĘKSZYM naukowcem na świecie był Hipolit X, ponieważ miał 2,15 m wzrostu (poza tym nasz nakład jest wyższy - 80 000!!!). Kumaszo o co chodzi? [A przy okazji pozdrowienia dla kolegów po fachu z redakcji Reseta od "the best magazyn in all kosmos".]

Ad 7. Mangi w CDA nie ma, nie było i nie będzie. Koniec, kropka, hai und banzai! [to opinia Smugglera; ja mam inne zdanie... którego niestety nikt w redakcji nie podziela - Mr. Jedi].

Ad 8. Bo sami je wydajemy. My, tzn. wydawnictwo XXXXX XXXXX!

Ad 9. Podajemy - gdy tylko znamy autora.

Ad 10. "Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń" - patrz stopka redakcyjna naszego pisma. Ponadto w tej reklamie (nienachalnej) było wyraźnie powiedziane, że jest to oferta jeno dla dorosłych.

Dalej krytyka

(...) "Cofacie się" (...) kopiujecie inne gazetki układem stron i wieloma innymi rzeczami. (...) Proszę Was o więcej miłych gierek, gdzie na pierwszym miejscu jest stawiany człowiek (jako mięcho) a nad nim samochody (...) albo Flight Simulator'98. Jeżeli spełnicie moje prośby - krytyka wstrzymana.

Paweł "Bynio" Softys, Zamość

Co, maty szantazyk, tak?! Szkodę, że konkretnie nie powiedziałeś, co - niby - kopiujemy z innych gazet, można by o tym podyskutować, a tak... Układ stron - nie powiedziałbym, że jest on skądkolwiek "pożyczony", no

Pomocna Dłoń

Masz problem, chcesz coś kupić, sprzedać, nawiązać kontakt - napisz. Potrafisz odpowiedzieć na jakiś problem czytelnika? Też napisz! Pomóż bliźnim!

Mam problem

• Jak ukończyć poziom „The Cistern” w Tomb Raider? Duke Dankan.

Sprzedam

• Amiga 1200 (100 dyskiety, joystick, oryginalne oprogramowanie, VBS, pudełko na dysk, pokrywa na klawiaturę). Cena do uzgodnienia. Adam Kondzicz, 11 Listopada 25, 16-100 Sokółka, tel. (085) 114341.

• Archiwalne numery Computer Studio (4/94, 1/95, 2/95), wydanie specjalne Computer Studio (3/95, 1/96, 2/96), Amiga Computer Studio (3/96-3/97) - za 20 zł, Top Secret (34,25,38,40,43,45) - 10 zł lub wymienię na archiwalne numery Secret Service. Komplet: 2Bzł. Rafał Szymonik, Łódzka 25/3, 42-200 Częstochowa

• Kartę dziękową zgodną z SB Pro, opcjonalnie WaveTable - 90 zł. Lukasz Bilganowski, Bołtucia 1/11, 86-300 Grudziądz.

• Nabój do drukarki Speed jet 200 Seikosa # SJ-20052, za 50 zł. Mariusz Cetnarowski, Wspólna 7/52, 33-380 Krynica. Tel. (0-18) 471-39-08.

• Gry Jazz Jack Rabbit I i II, każda za 30 zł. Tomasz Łabędzki, Sikorskiego 41B/3, 64-700 Czarnków.

• Trzy płyty CD „World of Manga” za 70 zł (wliczone koszt przesyłki + niespodzianka, dodatkowa płyta CD). Sebastian Bujak, Boh. Lenino 1d/3, 66-400 Gorzów Wlkp, email: sbujak@iname.com.

• Super Memo 7.5 Multi-lingual PL na CD, za 80 zł. MS Works (5 dyskiety) - 70 zł, Music Toolbox (CD) - 20 zł, Symulatory 1 PL (CD) - 17 zł, World of Cars (auto-katalog + 10 gier) na CD - 28 zł, CDA 3/96 z CD - 8 zł. Chip (z CD) nr 1-2/97 i 5/97 - 8 zł/szuka. Paweł Miluch, Francuska 8/1, 66-637 Zielona Góra.

Kupię

• Secret Service (1-5, 10-12, 17-19, 21-22, 24-26, 29-31). Rafał Szymonik, Łódzka 25/3, 42-200 Częstochowa.

• Pilnie kupię grę Master of Magic. Robert Sobótko, Podleck Nowy 23, 09-452 Blichowo.
• Grę EURO'96. Paweł Patuszczyk, Smocza 19/21 m. 05, 93-520 Łódź.

• Dwa notebooki po 80 zł każdy (plus koszt przesyłki). Grę TV Sega High Quality za 325 zł (nowa - ma 7 miesięcy). 30 Cartridge do gry Pegasus, ok. 25 szt., cena do uzgodnienia). CDA 11-18 po 10 zł/szt., lub w hurcie za 60 zł. PC Shareware 11/97 z CD za 9 zł (CD w pudełku!), PC Shareware (bez dyskiety i CD) nr 5-11/97 po 3,5 zł (całość za 17 zł). Serię sę Margitt Sandem „Saga o czarnoksiężniku” po 6 zł za egzemplarz, w całości za 90 zł. Adrian Siabolepszy, Dworcowa 34/2, 62-001 Chładowo.

• Sprzedam lub wymienię na strategię lub gry sportowe: grę Urban Runner oraz pisma: SS CD 7,36,38, CDA 5-7/96 i 2-8/97 (w zamian za wszystkie pisma 2 strategię lub jedną grę sportową). Pokrywam koszty wysyłki. Zygmunt Gąsiorek, ul. Holdu Pruskiego 1, 57-300 Kłodzko, tel. 074 67-63-35.

• Gry: Titanic: Adventure out of Time (80 zł), Pandora Directive (80 zł), Polanie (na dyskietkach - za 25 zł), Tajemnica Statuetki (15 zł), Ramon's Spell (15 zł), Wipeout (30 zł). Doliczam koszt przesyłki. Dorian Margraf, Piekary 10/4, 70-104 Szczecin, tel. 0-91 33-10-07

• CD-RomX4 Mitsumi, na gwarancji, plus płyty - 170 zł. Płyta główna 486, PCI, PDB 5x86 + procesor AMD + coller - 300 zł. Drukarka Panasonic KX-P 1001 - 200 zł. Wiele czasopism z lat '96-97 - 3 zł/szt. Kamil, Poznań, tel. 061 862-66-42

• Pentium 75 Mhz + cooler - 150 zł. Pentium 166 (na gwarancji), ceramiczny - 450 zł. Kartę grafiki 1/2 Mb Ram, PCI, Trident 9440 za 70 zł. Andrzej Górecki, Ociosowa 52/7, 59-320 Polkowice, tel. (072) 8 456 486.

• Grę Skaut Kwaternaster za 38 zł. Rafał Kossakowski, Nowowiejska 133, 07-121 Lw

Kupię

• 16 Mb Simm PS/2 Ram za 160 zł. Procesor 486/100 (za 125 zł) lub 586/120 (za 170 zł). Nintendo 64-bit (cena do uzgodnienia), procesor 486/100 lub 66 Mhz za ok. 170 zł. Adrian Siabolepszy, Dworcowa 34/2, 62-001 Chładowo.

• Używany komputer, najchętniej P-90, 16 Mb Ram, Win'95, z monitorem 14". Sebastian Micyński,

Kargowska 15/7, 66-110 Babimost, tel. (0-68-51)-22-37.

• Cartridge z grą (grami) do Mega Drive II. Karol Garnitz, tel. 067-2866-216.

Nawiążę kontakt

• Swapper poszukuje kontaktów. Everyone welcome, 100% answer to all. Hubert Langhaus, Jadowinin 9E, 95-200 Pabianice.

• Z każdym kto lubi gry w stylu Duke'a. Lubię też gry erotyczne. Mariusz Cetnarowski, Wspólna 7/52, 33-380 Krynica. Tel. (0-18) 471-39-08.

• Klub PC Maniac ogłasza nabór członków. Solucje, tipsy, tricki, itp. Koperta + znaczek zwrotny = 100% odpowiedzi. Marek Obuchowicz, ul. Słoneczna 2, 11-001 Dywity.

• Swapper poszukuje nowych kontaktów. 100% answer. Marcin Muras, Sikorskiego 5/47, 95-015 Głowno.

• Klub PC Skyram przyjmie nowych członków. Konkursy z nagrodami!!! Znaczek + koperta = 100% odpowiedzi. Adam Pluciennik, Newerlego 2B/2, 63-400 Ostrów Wlkp.

• Z ludźmi chcącymi współpracować z internetowym magazynem gier komputerowych (grafiki, autorzy tekstów). Michał Jakubowski, Po Boc 509, 80-958 Gdańsk 50. E-mail: REDAKCJA@games.numen.pl. WWW: http://games.numen.pl

Forum

• Niech napisze do mnie ten ktoś, kto kupował 7.12.97 (niedziela) CDA w kiosku przy Motylowej w Łodzi. Byłem tam 15 minut wcześniej i jeszcze ostatnie CDA leżało, a ten ktoś sprzątnął je mi sprzed nosa. Żądam wyjaśnienia. Krzysztof Fortuński, Jesionowa 16/6, 91-363 Łódź.

• Kto przejeżdża trasę w Chinach, w Int. Rally Championship, poniżej 2:05:92 - niech mi o tym napisze. FRESH, Sportowa 5a/9, 68-100 Żagań.

Action Reaction

• Time Lapse
W Egipcie nie da rady - musisz przepłynąć na drugą stronę rzeki. Tam znajdziesz odpowiedź (po odpowiedniej porcji famigtówek). Maria Suchocka, Koszalin. (od redakcji - w Bonus/ Solucje na CD znajdziesz polską solucję do tego etapu, autorstwa innego czytelnika CDA).

• 11th Hour

Do wszystkich zagadek (za wyjątkiem ostatniej) można uzyskać 3 odpowiedzi za pomocą opcji „help”, potem poprosić o wykonanie przez komputer następnego posunięcia. Zaś na koniec można spowodować, że zagadka zostanie automatycznie rozwiązana. Ostatnią zagadką jest

odmiana kółka i krzyżka podobna do Reversi. Maria Suchocka, Koszalin.

Hasło: A man-horse on the fly sounds like a wounded bull's eye.

Idź do kaplicy i kliknij na kamiennej tabliczce stojącej przy drzwiach. Aby wygrać grę, musisz połączyć linią ciągłą wszystkie boki trójkąta. Krzysztof Starościski

• Quake (11/97)

Alien Quake - katalog z konwersją MUSI być w głównym katalogu Quake.

Mapy - spróbuj tak: Quake/Id1/Maps - tzn. katalog Maps umieść w katalogu ID1. Duke Dankan.

• I jeszcze raz Tomb Raider.

Zwróć uwagę na symbole na drzwiach (Y - dźwignia musi być ustawiona w górę, omega - w dół) (od redakcji - ciekawe, w drugim liście było dokładnie na odwrót...). W trzech drzwiach są metalowe sztabki, zbierz je, odnajdź pomieszczenie z ręką posagu i potrzymaj je o nią - zmienia się w złoto, teraz można iść do czwartych drzwi. Duke Dankan, Tomasz Łabędzki, Czarnków, a także Homar i paru innych czytelników.

Regulamin

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!). U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.

2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.

3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt, należy podać swój adres i/lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Jeśli oferujecie coś do sprzedaży - podawajcie proponowaną cenę!

4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu.

5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przereferowania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.

6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.

Poradnik hackera #10

No cóż: "nadejsza wiekopomna chwila", jak powiedział Pawlak (nie, nie ten Pawlak) w filmie "Kochaj albo rzuć". Chwila czego? Chwila podsumowań. Otóż nie ukrywam, że formuła, wedle której realizowany był dotąd ten kącik wyczerpała się. Moim celem było bowiem nauczenie Was podstaw (podkreślam PODSTAW) wiedzy umożliwiającej grzebanie w save'ach gier. Pisząc pierwszy tekst zakładałem, że jeśli wywoła on odzew, to postaram się jeszcze "machnąć" ze 3-4 odcinki tego cyklu. Tymczasem Wasza reakcja przeszła wszelkie oczekiwania. Okazuje się, że dla bardzo wielu fanów CDA był to wręcz strzał w dziesiątkę.

DRACO

Fala listów, która nadeszła po pierwszym tekście i nieustanny odzew oraz pomoc czytelników pozwoliły mi na rozciągnięcie cyklu do 10 odcinków. Co nie zmienia jednak faktu, że... kiedyś musi nastąpić ten ostatni raz. No tak - "alfabet" już zasadniczo znacie. Nie bardzo widzę więc sens dalszej nauki (szczególnie, że praktycznie przekazałem Wam wszystko to, co sam umiem). To od Was teraz zależy, jak wykorzystacie posiadaną wiedzę. Tak jak w życiu - jedni będą pisać sonety, inni co najwyżej z trudem się podpiszą...

Czy to oznacza, że Poradnik Hackera znika na stałe ze stron CDA? Otóż - NIE. Nie znika. Ale zmienia się jego forma i częstotliwość pojawiania się na lamach pisma. Widzę to tak: jeśli pokaże się jakaś gierka warta kompleksowego "rozgrzyzenia" na lamach, jeśli znajdą się jakieś nowe metody grzebania w save'ach, nowe narzędzia służące do tego celu, czy gdy choćby nazbieram odpowiednią ilość poprawek do save'ów (w tym nadesłanych przez Was - stałe na to czekam!), to wówczas kącik ponownie wróci na łamy. Może to być co miesiąc, co dwa albo raz na kwartał - ale będzie. Podobnie jeśli nadesłacie jakieś wątpliwości lub porady dotyczące zbrojnej czynności modyfikacji save'ów - postaram się je tu omówić.

OK, tyle tego (w sumie smętnego) wstępu. A co dzisiaj na talerzu? Otóż wspomnę o kilku nowych (i starych) narzędziach bardzo przydatnych do

grzebania w gierkach. Niektóre z nich są iscie rewolucyjnymi "dynksami", które w rewelacyjny sposób umożliwiają nam dokonywanie poprawek. Nie wszystko bowiem można zrobić za pomocą analizy save'a. Po pierwsze są gry, które w ogóle nie robią save'ów, podając np. tylko kod do następnego etapu. I co nam da analiza informacji typu D43LD4V5? Nic. Po drugie niektóre poprawki są trudne do wykonania metodą analizy save. Np. ilość energii bohatera pokazana jest w formie paska na ekranie. I jak odnaleźć jej wartość w save? Owszem, można dokonywać karkołomnych zabiegów: np. tracimy energię w walce z wrogiem i ginimy po 10 trafieniu. Oznacza to, że jedno trafienie ujmuje nam 10% energii. Teraz trzeba się zastanowić jaką wartość pokazuje pełny pasek energii. 255? A może 100? I analizując kolejne save'y, szukamy wartości typu 100-10%, 100-20% - aż do skutku. O ile on w ogóle nastąpi... co jest raczej wątpliwe. Już nie wspominając o niewątpliwiej "przyjemności" nieustającego wgrzywania save, zgrzywania go, wychodzenia z gry, wchodzenia do niej... A chciałoby się ot tak - zrobić "pstryki!" wpisać odpowiednie wartości i wrócić do zabawy... Marzenia? Otóż nie. Istnieje mianowicie kilka programów, które umożliwiają takie (i nie tylko takie!) manipulacje - tzn. modyfikację stanów gry w czasie jej trwania itp. Z braku miejsca omówię je w dużym skrócie.

Game Wizard

Prawdziwy kombajn o niesamowitych wręcz możliwościach, zbliżonych do znanej wszystkim byłym amigowcom przystawki Action Replay III. Uwierzyć mi, że była to przystawka-ideal, za pomocą której można było zrobić WSZYSTKO. GW swoimi możliwościami niewiele jej ustępuje (łącznie np. z opcją przeliczania "paska energii" na wartości heksadecymalne, i mieszania w grze bez konieczności wyjścia z niej). Program przeznaczony jest jednak dla gier DOS-owych, a co gorsza, GW jest produktem komercyjnym, którego pełna wersja kosztuje jakieś 30\$. Postaram się w przyszłym miesiącu rzucić Wam na CD jego shareware, który, choć potężnie okrojony, da Wam przedsmak jego możliwości. Gorąco polecam wszystkim maniakom mieszania w save'ach nabycie tego programu, bo jest wart każdych pieniędzy!

GameHack

To z kolei programik dla gier działających w Windows'95. Ustępuje wprawdzie możliwościom GW, ale również daje parę fajnych ułatwień i, rzecz jasna, także

można go wywoływać podczas grania w jakąś gierkę. Nie jest też trudny w obsłudze. Jeśli nie macie go na tym CD, to powinien pojawić się już wkrótce. Również jest/będzie to wersja shareware.

Magic Trainer Creator

Program o dużo większych od GH możliwościach i dość nieporęcznej obsłudze (na szczęście jest dołączony szczegółowy helpik, więc nauka nie jest zbyt trudna). Jak sama nazwa wskazuje, umożliwia tworzenie własnych trenerów do wybranej gry, co nie oznacza, że nie można za jego pomocą mieszać w save'ach i w samej grze (w czasie gdy ona sobie "chodzi" na ekranie). Program również działa pod Windows'95 i ma tylko jedną wadę - sypie się na procesorach Cyrix. Powinniście mieć go w katalogu Bonus/Hacker na CD w tym numerze.

A na koniec - poprawki Feydusa do gry Quake 2.

Save'y Q2 są całkiem przystępne, jednak poszukiwanie wartości zdrówka było trochę męczące. Na początku myślałem, że wszystko znajduje się w jednym pliku, to znaczy w GAME.SSV. Owszem, znajdowały się tam wartości zdrówka, ale chyba tylko dla zmylenia grzebacza, bo po ich zmianie nic się nie stało. Na początku zmyliło mnie to zupełnie. Po kilku próbach postanowiłem przyrzeć się innym plikom w katalogu. Nielatwo było dojść, który to z nich, bo poszukiwane dane zawierały się w jednym bajcie. Z pomocą przyszła mi metoda porównań. Dalej już poszło... do czasu, gdy Feydus zauważył, że save'y mają zmienną długość. No to trzeba szukać jakiegoś ciągu znaków... Żmudna robota, ale "dla chcącego nic trudnego". Znalazłem ten ciąg. Następnie musiałem zobaczyć, czy przypadkiem save działa we wszystkich levelach i... klops (Feydus znowu myśli tylko o jedzeniu). Pojawił się jeszcze jeden plik z rozszerzeniem *.sav. I który by tu zmienić? Postanowiłem znaleźć jakiś sposób. Informacja o tym znajdowała się w pliku SERVER.SSV. A oto czego się dowiedziałem...

Save Game'y gry znajdują się w katalogach
<GRA>\BASEQ2\SAVE\SAVE*, gdzie "*" to cyfra od 1 do 14 (bez 0), a <GRA> to katalog z grą. W katalogu tym znajduje się kilka plików z save'ami.

Najpierw grzebiemy w GAME.SSV:
adres 95Dh - zbroja
adres 96Dh - Pierwsza broń (Blaster)
adres 964h - Druga broń (Shotgun)

adres 968h - Trzecia broń (Super Shotgun)
adres 96Ch - Czwarta broń (Machinegun)
adres 970h - Piąta broń (Chaingun)
adres 974h - Szósta broń (Grenade Launcher)
adres 978h - Siódma broń (Rocket Launcher)
adres 97Ch - Ósma broń (Hyper Blaster)
adres 980h - Dziewiąta broń (Reilgun)
adres 984h - Dziesiąta broń (BFG10K)
adres 988h - Shells
adres 98Ch - Bulletes
adres 990h - Cells
adres 994h - Grenades
adres 998h - Rockets
adres 99Ch - Slugs
adres 9A0h - Quad Damage
adres 9A4h - Invulnerability
adres 9A8h - Silencer
adres 9ACh - Rebreather
adres 9B0h - Environment Suit
adres 9B4h - Ancient Head
adres 9B8h - Adrenaline
adres 9BCh - Bandolier
adres 9C0h - Ammo Pack
adres 9C4h - Data CD
adres 9C8h - Power Cube
adres 9CCh - Pyramid Key
adres 9D0h - Data Spinner

Podane wyżej adresy zawierają się w dwóch bajtach.

Teraz pliki *.SAV. Uwaga! Czasami jest kilka plików z rozszerzeniem *.sav. Aby dowiedzieć się, w którym z nich mamy mąci, musimy otworzyć plik SERVER.SSV, znajdujący się w tym samym katalogu. Pod adresem 20h, aż do znaku "\$" (lub do końca w przypadku braku znaku "\$") znajduje się nazwa pliku, w którym mamy grzebać. Np. jeżeli w SERVER.SSV pod adresem 20h znajduje się ciąg "base1\$base2", to grzebiemy w base1.sav. Jeżeli natomiast znajduje się tam ciąg "base1" (bez "\$"), to wtedy... też grzebiemy w pliku base1.sav. Należy tu odnaleźć ciąg znaków (szesnastkowy): 80 96 01 20 DD 4D 02 20h i przesunąć się w prawo o:

28 bajtów - Aktualna ilość zdrówka (2 bajty)
32 bajty - Maksymalna ilość zdrówka (2 bajty)

Wartość aktualna musi być mniejsza lub równa wartości maksymalnej. Wpisanie w te adresy wartości powyżej 7FFFh spowoduje przekroczenie licznika, ale można grać. Co więcej, wartość "health" nie zmienia swego stanu nawet po trafieniu przez przeciwnika (np. po wpisaniu w te adresy 0094h (-27)), gdy potworki strzelały we mnie jak do tarczy, wartość health nie zmieniła się, czyli wynosiła cały czas -27). I wiecie już WSZYSTKO.

I to tyle na dziś. Do zobaczenia (kiedyś - oby jak najszybciej)

Online

Pierwsza gra on-line (sieciowa) pojawiła się w czasach nieledwie prehistorycznych - w 1979 roku. Tak, tak - niektórych z czytających te słowa nie było jeszcze na świecie... Zresztą - nie ma co ukrywać - ja sam ledwie od ziemi odrosłem... No, ale nie o tym miałem. Wówczas to właśnie Roy Trubshaw - student Essex University - stworzył tekstową grę przygodową, zwaną Multi-User Dungeon, czyli w skrócie MUD. Początkowo gra dostępna była jedynie w lokalnej sieci jego uniwersytetu, szybko jednak zaadoptowana została przez jednego z prymitywnych przodków Internetu. Zatem to właśnie pan Trubshaw jest twórcą całego tego zamieszania, którego efekty to mordercze rachunki telefoniczne, które przychodzą do rodziców graczy sieciowych... Tak było i wówczas - już wkrótce po udostępnieniu MUD-a studenci, jako ci nieleżni szczęśliwcy (pechowcy?), odpowiednio: do sesji/po sesji, dysponujący dostępem do sieci zaczęli spędzać więcej czasu "z" niż "bez" komputera. I nic dziwnego: cięcie orków jest bez wątpienia znacznie bardziej interesującym zajęciem od mało urozmaiconego przecięt procesu wkuwania. A poza tym gra z ŻYWYMI czy przeciw ŻYWYM, a nie symulowanym rywalom... mhm... mniodziunio!

JACEK SMOLIŃSKI

Tak właśnie się to szaleństwo zaczęło i tak jest po dziś dzień... Obecnie jednak gry sieciowe to już nie zabawa kilku studentów - to biznes, który przynosi dochody rzędu miliarda "bucksów" na rok. Tu z kolei głównymi odpowiedzialnymi za ten stan rzeczy są m.in.: oczywiście id Software wraz ze swym legendarnym Doomem i młodszym lecz także już legendarnym Quakiem; Studio 3DO - za wplatanie w globalną sieć boskiego



Meridian 59, pierwszego MUD-a z full-kolorową grafiką pseudo-3D; wreszcie Origin za jego - wprawdzie wciąż upgrade'owany, a jednak (może dzięki temu...) zupełnie realny - świat w Ultimie On-line. Ta ostatnia zresztą - moim zdaniem - jest jak dotychczas najmocniejszą tego rodzaju produkcją.

Oczywiście dobór powyższych przykładów może wydawać się tendencyjny. Tym niemniej z całą pewnością istnieje powód, dla którego jest on - w pewnym sensie - właściwy. Każdy bowiem powinien zgodzić się z tezą, że wymienione gry po prostu "popchnęły" cały "sieciowo-growy" biznes do przodu. Tak czy owak zresztą, w obliczu mody na gry "on-line", wręcz nie sposób wymienić wszystkich zainteresowanych produkcją takowych (i profitami z tym związanymi) przedsiębiorstw. Ba! - wystarczy spojrzeć na programy instalacyjne nowo wydawanych, a szanujących się gier. Nie da się ukryć, że takie, które nie zawierają opcji gry w sieci (jakiegokolwiek - czy to lokalnej, czy globalnej) to doprawdy niewielki odsetek całości...

No tak. Przejdźmy jednak do meritum sprawy - do gier przeznaczonych właściwie tylko i wyłącznie dla wielu użytkowników. Od pewnego bowiem czasu takowych pojawia się coraz więcej i więcej, i więcej... W Wielkiej Brytanii powstały specjalne serwery przeznaczone tylko dla usieciowionych grających. Jako świetny przykład podać by tu można Oceanline The Games Channel. Zawiera on kilkadziesiąt podzielonych w trzy działy gier dla wielu osób. Zatem obecnie wręcz nie można już nie liczyć się z możliwością, że każdy, kto dysponuje szybkim łączem znajdzie coś dla siebie - dostępne są nawet specjalne serwery dla zupełnie jeszcze młodych użytkowników komputerów.

A właśnie - w poprzednim akapicie pojawiła się nazwa "szybkie łącze". No cóż - niby to sprawa "przepustowości" modemu, a jednak nie tylko. Szkoda słów - gra w jakiegokolwiek multiplaya w sieci przy

wykorzystaniu standardowych łączy telefonicznych to po prostu pomyłka. Dlaczego?! Ano nie myślę tu nawet o tragicznej szybkości transferu danych - wystarczy sam niestety dość nagminnie występujący fakt zrywania się połączenia. Jakoby z powodu

przeciążenia linii. To zaś, jakkolwiek również niesamowicie denerwujące w przypadku zwykłego "download'owania" z Internetu, w przypadku sesji gierowania staje się wręcz kwestią być albo nie być. Nic nie irytuje bardziej niż wylogowanie się (czy raczej "wylecenie") ze świetnie zapowiadającej się rozgrywki... A zatem jedynym sensownym (choć obecnie w naszych warunkach "nieco" problematycznym) wyjściem jest dostęp do tzw. "szybnego łącza" - za pomocą kabli przykładowo sieci kablowej. I przestronny serwer lokalny.

Pewnego rodzaju alternatywą dla tych, którzy nie dysponują takimi możliwościami jest pogrywanie w trybie multiplayer za pomocą... mailów. Ten sposób ma znaczące plusy: po pierwsze posiadany przez większość "usieciowanych" modem sprawdza się tu aż za dobrze, po wtóre zaś nie interesują nas rachunki wystawione przez jakże przedsiębiorczą TPSA. Istnieje jednak również istotny minus: co bardziej "dynamiczne" gry nie łapią się na to rozwiązanie - zapomnieć zatem należy o np. Quake. Zawsze jednak pozostaje przykładowo taki Panzer General II. Cóż - za to, co teraz napiszę, stratedzy powieszają mnie na kablu telefonicznym - na bezrybiu i rak ryba.

I jeszcze jedno. Pisałem o "porażających" rachunkach za telefon. Niestety - nie na nich jednak zamykają się koszty związane nieodłącznie z przyjemnością gry w sieciowego multiplaya. Pozostaje jeszcze obowiązek wykupu miesięcznego (najczęściej) abonamentu, uprawniającego użytkownika do zabawy z/w daną grą. Co poniektóre "netowe" przedsiębiorstwa rozwiązały ten problem w jeszcze inny sposób: zakup "pudełkowego" programu sprawia, że wystarczy wejść na stronę gry, wklepać swój numer i... zanurzyć się w wymyślnym świecie. O tym jednak (prawdopodobnie) następnym razem.

Online

Co to są gry online, i jak mniej więcej w nie grać, zdążyliśmy się już dowiedzieć z artykułu Jacka. Jednak duże zainteresowanie tematem (sądząc z listów) spowodowało, że postanowiliśmy przeznaczyć odrobinę miejsca na stały kącik poświęcony temu zagadnieniu i przede wszystkim dokładnie omówić każdy ze sposobów gry online.

LORD YABOL

Otóż możliwości jest sporo, z tym, że czynnikiem ograniczającym ich wachlarz jest rodzaj połączenia internetowego, jakim dysponuje gracz. Zanim więc zacznę, garść terminologii, która będzie nam potrzebna do zrozumienia całego tekstu. Najistotniejszym pojęciem wiążącym się z ogólnie pojętym Internetem jest IP. IP to numer, który identyfikuje osobę, a ściślej komputer w Internecie. Komputer nie posiadający IP pełni w Internecie wyłącznie rolę obserwatora, tzn. nie można połączyć się z nim, a tylko uzyskać z niego połączenie z innymi komputerami. Tyle, że zastosowałem tutaj pewne uproszczenie. IP musi posiadać KAŻDY komputer podłączony do Internetu, z tym, że w przypadku połączenia przez TPSA (większość prywatnych połączeń w naszym kraju) IP nadawane jest dynamicznie na czas połączenia. Tzn. TP dysponuje pewną ilością numerów IP i po połączeniu otrzymujemy pierwszy aktualnie wolny, co oznacza (w praktyce, bo teoretycznie możliwe jest kilkakrotne przydzielenie tego samego numeru), że przy każdym połączeniu nasze IP będzie inne. Część gier wymaga natomiast stałego IP i po prostu inaczej w nie nie zagramy (posiadania własnego IP wymaga zaś wniesienia pewnej - niezbyt niskiej - opłaty).

Inny typ gier - tzw. PBM (play by mail) wymaga posiadania konta pocztowego. Tutaj użytkownicy TPSA nie są w niczym ograniczeni. Darmowe konta pocztowe (całkowicie wystarczające do grania) oferuje między innymi Polbox czy Hotmail

- cÓż to takiego?

(adresy obu firm - odpowiednio: www.polbox.com i www.hotmail.com) a także inne (polecam wpisanie w wyszukiwarce: "free e-mail"). To jeszcze nie wszystko. Część gier wymaga korzystania z serwera, który niekiedy jest darmowy, ale zwykle wymaga opłacania comiesięcznego abonamentu w wysokości kilku (nastu) dolarów. Zamiast jednak straszyć, przejdę do szczegółów.

Na początek gry używające e-maila. Tutaj sprawa jest najmniej skomplikowana. Oprócz konta (i oczywiście modemu) gra nie wymaga nic więcej. Musimy tylko znać adres osoby, z którą będziemy grać. Specyfika gry przez e-mail powoduje, że można tak grać tylko w te gry, w których gracze wykonują ruchy na przemian (strategie z podziałem na tury, szachy itp.). Wykonujemy swoje posunięcia (posunięcia), po czym aktualny stan gry wysyłany jest na konto drugiego gracza, który odbiera pocztę, po czym sytuacja na jego planszy jest aktualizowana. Z kolei teraz on wykonuje posunięcia i aktualny stan gry wysyła do nas. Komunikacja (wysyłanie i odbiór) odbywa się zwykle automatycznie pod kontrolą programu - rola graczy ogranicza się do podania adresu swojego i przeciwnika. Typowa gra e-mailowa wymaga, by każdy gracz posiadał swój egzemplarz programu i nie pociąga za sobą żadnych kosztów, oprócz tych poniesionych na zakup gry oraz impulsów, jakie potrzebne są na wysłanie i odebranie wiadomości. Gry e-mailowe są więc najtańszą i mającą najmniejsze wymagania co do prędkości transferu formą rozrywki internetowej. Pewną specyficzną formą tego typu gier, zwykle potrzeba tu już ponieść trochę większe koszty,



są klasyczne gry pocztowe przeniesione do Internetu. Pojęcie gry pocztowej znane jest zapewne miłośnikom fabularnego RPG, gdyż zwykle jest to właśnie rozgrywka tego typu. W takiej grze uczestniczyć może teoretycznie nieograniczona ilość osób. W jaki sposób? Otóż istnieje serwer, na którym znajduje się opis świata gry i rządzących nim zasad. Jest też osoba (lub grupa osób) pełniąca rolę mistrza (mistrzów) gry. Do tego serwer oferuje mapę świata gry. Gracz w oparciu o podane reguły tworzy postać, wybiera miejsce startu, po czym wysyła maila do MG (mistrz gry). Mail zawiera wspomnianą charakterystykę oraz planowane przez gracza czynności. MG w oparciu o te dane umiejscawia gracza na mapie i sprawdza (zwykle za pomocą rzutów kostkami - oczywiście determinowanych zasadami), co spotkało gracza podczas wykonywania deklarowanej czynności. Oczywiście gracze mogą łączyć się w drużyny i rozmawiać ze sobą bez pośrednictwa MG, jeśli tylko znają swoje adresy. "Teoretyczna" nieograniczona ilość uczestników oznacza, że w grze może

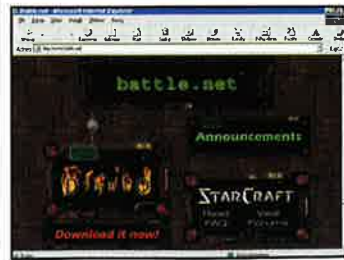
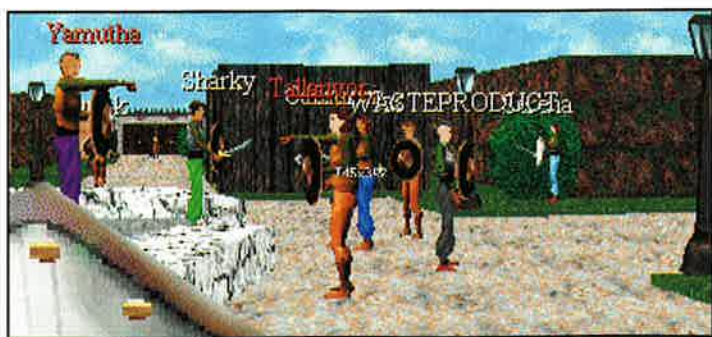
wziąć udział każdy chętny do czasu, aż skompletuje się odpowiednią ilość uczestników, jaką potrafi obsłużyć MG (lub kilku). Kiedy liczba graczy przekroczy możliwości "twórcze" MG, nabór nowych graczy jest zawieszany. Koszty takiej gry wynikają z tego, że MG ma do wykonania kupę ciężkiej pracy i ponosi związane z tym koszty, toteż uczestnictwo wymaga wnoszenia przez graczy (zwykle co miesiąc) pewnych opłat. Formą zbliżoną do tej są gry "pseudoplanszowe" przypominające Magię i Miecz (grę, a nie pismo o tym samym tytule), jak np. krajowy The MEG (niestety aktualnie lista graczy w MEG jest już zamknięta).

Kolejną formą internetowej roz(g)rywki są MUDy. Skrót MUD tłumaczy się jako Multi User Dimension (popularnie spotykana jest nieprawidłowa i nie oddająca w pełni charakteru zabawy nazwa, gdzie zamiast "dimension" pojawia się "dungeon"), co oznacza "wymiar dla wielu użytkowników" (w przypadku "dungeons", zamiast "wymiar" jest "loch" i po polsku brzmi dennie). Wszystkie MUDy to gry RPG wymagające stałego (na czas gry) połączenia z Internetem, więc jak

łatwo policzyć, godzina zabawy kosztuje nas około czterech złotych (nie wiem, o ile wzrosła ostatnio cena impulsu). Świat MUDa to serwer, który emuluje rzeczywistość gry i reagując na tekstowe polecenia graczy (oczywiście polecenia muszą być wydawane "językiem" zrozumiałym przez serwer - zwykle są to komendy typu: idź, stój, walcz, patrz itp.), opisuje im skutki ich czynności oraz prezentuje (również w formie tekstu) "widok" odwiedzanej lokacji (żeby nie było za prosto, wymaga to rozejrzenia się). Część MUDów wymaga własnego IP, ale jeśli chodzi o sprzęt, to nie trzeba mieć jakiejś super maszyny - ze względu na niewielką ilość przesyłanych informacji. Niektóre z MUDów są darmowe, ale większość wymaga okresowych wpłat abonamentu. Językiem używanym w przeważającej części MUDów jest angielski, zarówno, jeśli chodzi o komendy, jak i sposób porozumiewania się między graczami. Używanie w takim MUDzie innego języka w rozmowie z rodakami jest niezbyt mile widziane i osobom nie znającym angielskiego można polecić wyłącznie MUDy "lokalne", ale nie ma się czym martwić - są takie nawet w Polsce. Jeśli chodzi o sposób połączenia, to nie da się stworzyć jednolitej instrukcji - każdy MUD rządzi się własnymi regulami i z zasady powinno się postępować w sposób następujący: łączymy się ze stroną www opisującą danego MUDA, a następnie korzystając z zamieszczonych tam instrukcji logujemy się do gry.

MUDEM dość specyficznym jest Meridian 59, który wymaga na początek kupna krążka z grą, ale jest on wyjątkowy, gdyż zamiast interface'u tekstowego oferuje grafikę VGA. Polski dystrybutor Meridiana - Mirage - obiecuje, że koszt serwera wliczony będzie w cenę gry, tzn. kupujemy, a później gramy za darmo, z tym, że na razie serwer ten się jeszcze nie pojawił, natomiast na Zachodzie abonament jest płatny, choć istnieją wersje demo umożliwiające grę przez pierwszy miesiąc za darmo.

Niestety to już wszystko, co udało mi się dzisiaj tu zmieścić, ale za miesiąc możecie spodziewać się kolejnej porcji informacji o rodzajach i sposobach gry on-line, a zniecierpliwionym polecam lekturę tekstu o nowej usłudze firmy Ocean - Oceanline.



Wi eczna wojna cz.4

Internet Explorer 4.0 PL

Od czasu powstania usługi WWW na rynku konkurują ze sobą dwie przeglądarki: Netscape Navigator i Microsoft Internet Explorer. Od momentu premier obu przeglądarek w wersjach 3.xx minęło już trochę czasu, wymagania użytkowników wzrosły, więc przyszła najwyższa pora na czwartą edycję. Netscape już jakiś czas temu zaatakował pakietem Netscape Communicator 4.0, w skład którego oprócz samej przeglądarki wchodziły również programy do tworzenia stron www, obsługi poczty i list dyskusyjnych itd. Na odpowiedź Microsoftu trzeba było trochę poczekać, ale wreszcie nadeszła w postaci pakietu Internet Explorer 4.0.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Oczywiście w pakiecie nie mogło zabraknąć żadnej możliwości z tych oferowanych przez konkurencję, więc na początku dowiadujemy się, że wraz z przeglądarką otrzymamy dziewięć innych programów, z których część jest uaktualnieniem wersji poprzednich, ale niektóre są całkowitą nowością. Wymienię je po kolei, a następnie pokrótce zcharakteryzuję ich zastosowanie. A oto lista: Front Page Express, Outlook Express, Kreator Połączeń, Kreator Publikacji w sieci Web, Książka adresowa, Microsoft Chat, Microsoft NetMeeting, NetShow Player i Real Player.

Front Page Express jest edytorem stron WWW nie wymagającym znajomości języka HTML. Tak naprawdę jest to niejako pokaz możliwości pakietu Microsoft Front Page Editor, służącego do profesjonalnych zastosowań w dziedzinie tworzenia i publikacji stron WWW. Nie oznacza to jednak, że jest to typowa wersja demo z mnóstwem ograniczeń. Wręcz przeciwnie, jest to pełny, sprawny program, tyle, że oferuje trochę mniejsze możliwości. Możemy jednak być pewni, że z powodzeniem starczy do stworzenia dowolnie wymyślnej strony. Oczywiście do dyspozycji jest (niewielka) galeria tzw. "kreatorów", ale ich używania nie polecam, gdyż w ten sposób strona wygląda dość szablonowo. Lista możliwości programu jest podobna do innych aplikacji tego typu tzn. można wygodnie tworzyć hiperlinki, rozwijane listy, "radio buttony", tabele i "bannery" bez pisania nawet jednego słowa w języku HTML. Oczywiście istnieje też możliwość

dołączania appletów javy, przez co można urozmaicić swoją stronę ozdobnikami stworzonymi w innych programach (cała galeria takich aplikacji znajduje się na płytach PCS). Można też wstawiać elementy ActiveX oraz animacje tworzone za pomocą programu Power Point.

Kolejny z programów: Outlook Express, to klasyczny klient poczty internetowej. Oferowane przez niego możliwości porównywalne są z czołową aplikacją pocztowych, ale też nie ma znaczących innowacji w tej dziedzinie, o co zresztą trudno. Klasycznie mamy więc możliwość formatowania dokumentu, tworzenia ozdobnego formularza z rysunkiem w tle (własnego, lub korzystając z szablonów), wysyłania poczty do wielu osób jednocześnie, obsługę list dyskusyjnych, ale także kilka nowych opcji, jak np. automatyczne wysyłanie bieżącej strony www (edytowanej, bądź przeglądanej) e-mailem, oraz rozbudowane możliwości w dziedzinie zarządzania wiadomościami z list dyskusyjnych. Znaczącą zaletą Outlook jest możliwość kodowania wiadomości, oraz tzw. "cyfrowego podpisu" umożliwiającego identyfikację autora

wiadomości. Z programem tym zintegrowana jest kolejna aplikacja będąca częścią pakietu, a mianowicie Książka Adresowa.

Kreator połączeń, to aplikacja pozwalająca szybko i w prosty (w miarę) sposób na stworzenie nowego połączenia z internetem, co przydaje się szczególnie w przypadku, gdy korzystamy z komputera przenośnego i często łączymy się z różnych miejsc. Jako taki nie wymaga szerszego omówienia, gdyż po prostu ułatwia połączenie się z siecią "tym, którzy pierwszy raz...".

Przejdźmy więc do kolejnej aplikacji, którą jest Microsoft Chat, czyli po "naszemu" pogadanka. Od zwykłej aplikacji IRC różni się ona sposobem prezentowania wypowiedzi poszczególnych osób. Otóż można porozumiewać się w klasyczny, charakterystyczny dla IRC sposób, lub też stosując "konwencję komiksową" będącą pomysłem autorów programu. W tym trybie rozmowa odbywa się na zasadzie "komiksu". Na poszczególnych obrazkach rysunkowa postać wypowiada kwestie w "dymkach", a jej wyraz twarzy dostosowany jest do nastroju osoby piszącej tekst (możliwe osiem do wyboru). Pomysł to dość dobry, ale prędkości przy połączeniu przez TPSA niezbyt wielka, więc przydatność tej opcji jest dość problematyczna, mimo jej niezaprzeczalnej pomysłowości.

Microsoft NetMeeting to aplikacja do prowadzenia konferencji internetowych. Wyposażona została w klasyczny zestaw potrzebnych do tego narzędzi poczynając od tablicy, na której wszyscy uczestnicy sesji mogą widzieć rysunki tworzone na bieżąco przez jedną osobę, bądź też sami na

niej rysować, poprzez możliwość pracy wszystkich uczestników w jednej aplikacji, aż do klasycznego transferu głosu i obrazu (odpowiednio z mikrofonu i kamery wideo). Jest to jednak kolejna usługa, która wymaga raczej szybkich łącz i jako taka nie będzie u nas zbyt popularna.

Do omówienia zostały już tylko NetShow Player i Real Player, będące "odtworzkami" popularnych internetowych formatów animacji i dźwięku. Pierwszy z nich odtwarza pliki typu *.asf, z którymi szczerze mówiąc jeszcze się nie spotkałem, natomiast drugi odczytuje pliki w formacie RealMedia, którym posługują się internetowe "rozgłośnie radiowe".

I to w zasadzie tyle, co można by powiedzieć o aplikacjach wchodzących w skład pakietu Internet Explorer 4.0. Teraz nadeszła pora, by wspomnieć o samej przeglądarce. Tutaj wyraźnie widać przewagę nad Netscape, jak też to, że autorzy będąc jednocześnie twórcami Windows 95 mogli sobie pozwolić na większą integrację przeglądarki z systemem. Ztąd też pierwsze niespodzianki: w trakcie instalacji program oznajmia, że "instalator optymalizuje system w celu uzyskania większej wydajności", po instalacji zmieni nam się całkowicie wygląd starego, dobrego (?;-) Eksploratora, oraz pasek zadań, na którym pojawią się nowe ikony. Obydwie zmiany są opcjonalne, ale stanowią opcję domyślną. Zmiany te nie są powodowane względami kosmetycznymi. Zmieniony Eksplorator nie tylko prezentuje ikony, oraz ogólny "wygląd" sprawdzanych folderów charakterystyczny dla stron WWW, ale również umożliwia bezpośrednie wywołanie strony internetowej, czy przeglądanie dokumentów w sieci, tak, jakby znajdowały się na twardym dysku. Zmiany w wyglądzie sięgnęły nawet pulpitu, który może w tym momencie być prezentowany w stylu typowym dla stron internetowych. Nie na tym polega jednak nowość przeglądarki Internet Explorer 4.0. Główną cechą stawiającą ją obecnie na pierwszym miejscu jest integracja z systemem i oprogramowaniem, oraz szerokie możliwości konfiguracyjne. Integracja osiągnęła taki stopień, że stroną WWW oraz każdy inny dokument internetowy można otworzyć praktycznie robiąc cokolwiek innego. Nowością jest również "inteligencja" paska wywołań internetowych tzn. jeśli chcemy napisać adres, to na początku po napisaniu liter ht komputer sam generuje ciąg: "http://", a następnie, jeśli adres, jaki podajemy należy do bookmarków, to program sam proponuje ten, który rozpoczyna się od pierwszych wpisanych liter. Tłumacząc to po ludzku, aby wpisać http://www.altavista.com, wystarczy



napisać: "ht" oraz "alt". Niekiedy jest to niewygodne, ale tylko w sytuacji, gdy dość często otwieramy stronę, której adres zaczyna się tym samym ciągiem znaków, z tym, że w przypadku najpopularniejszych stron są to ciągi nie charakterystyczne, że podobne niedogodności pojawiają się dość rzadko. U uruchamianie z poziomu przeglądarki programów do obsługi poczty czy IRC to już klasyka. IE 4.0 umożliwia także wybranie samemu odpowiedniej przeglądarki, za pomocą której można przeglądać pocztę, bądź listy dyskusyjne z poziomu IE (domyślnie jest to Outlook Express). Dość duży nacisk postawiono na zabezpieczenia. W tej chwili użytkownik może samodzielnie tworzyć "grupy bezpieczeństwa" ograniczając w ten sposób możliwość ingerencji składników sieci we własny system. Kolejną innowacją jest "Pasek Kanałów", za pomocą którego można przeglądać i "prenumerować" (właściwa nazwa to "subskrypcja") wybrane kanały, a także pobierać uaktualnienia automatycznie lub manualnie. Oczywiście oprócz standardowych dostępne są wszystkie inne kanały udostępniane przez niezależnych dystrybutorów.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o modyfikacje istotne dla "szarego użytkownika". Zmiany bardziej szczegółowe, dotyczące zastosowań profesjonalnych (udogodnienia i utrudnienia dla użytkowników Javy czy Visual Basic 5.0 itd.) również są, ale ich omówienie wybiega poza zakres tego tekstu, zainteresowanych odsyłam więc do pliku "readme". Ze strony typowego użytkownika istotne modyfikacje zostały już omówione, pozostaje więc podsumowanie. Otóż Internet Explorer 4.0 jako taki jest godny polecenia, z tym, że czynnikiem ograniczającym zainteresowanie nową wersją mogą być jej wymagania sprzętowe. Godny uwagi jest jednak fakt, że jest to jak do tej pory jedyna przeglądarka dostępna w języku polskim, co często wpływa na ostateczną decyzję bardziej, niż uprzednio opisane zalety. Podsumowując: IE 4.0, to ciężki orzech do zgryzienia dla Netscape, ale nam - ostatecznym odbiorcom pozostaje tylko cieszyć się z tego powodu.

Ocean Online

Gry internetowe to temat szeroki niczym Amazonka przy ujściu (dla tych, którzy nie wiedzą: z jednego brzegu nie widac drugiego), toteż aktualnie powstający kącik uważam za rzecz niezbędną - choć producenci i dystrybutorzy gier cały czas starają się, by coś takiego nie było potrzebne. Czyli mówiąc po ludzku: dają do jak największego uproszczenia procedur związanych z obsługą połączenia i podobnymi detalami, które są drugim (po drożyznie usług telekomunikacyjnych) czynnikiem ograniczającym krąg miłośników tej formy rozrywki. Ponieważ jednak dla sporej ilości czytelników CDA jest to póki co "terra incognita", postaram się wyjaśnić tu parę podstawowych zagadnień.

LORD YABOL

Dobrym przykładem wspomnianej tendencji gier on-line jest serwer firmy Ocean - Oceanline, który udostępnia w chwili obecnej (kiedy to piszę) ponad dwadzieścia gier, a co miesiąc pojawiają się nowe. Oferta obejmuje dzieła największego europejskiego dystrybutora gier (tak przynajmniej napisano) - Infogrames Entertainment Group. W skład grupy wchodzi firma Infogrames, Ocean i Philips Media. Forma promocji jest dosyć interesująca: w każdą z udostępnianych gier można grać za darmo, ale tylko przez piętnaście minut, co raczej wyklucza na przykład szachy. Ilość takich darmowych sesji jest nie ograniczona, z tym, że rejestracja również nie jest droga, a przynosi wymierne korzyści. Serwer Oceanline to jednak nie tylko możliwość zagrania w więcej niż jedną grę. To również "Chat room", w którym gracze mogą rozmawiać, a następnie (nie wychodząc z Chat roomu) odpalić razem grę, w którą zamierzają zagrać. To także listy najlepszych graczy (turnieje i klasyczne "high scores"), których firma nagradza nagrodami-niespodziankami (między innymi można

wygrać torbę meksykańskiego jedzenia(!) - cytując za ulotką: big bag of cool Nacho Cheese Doritos. Mniem!

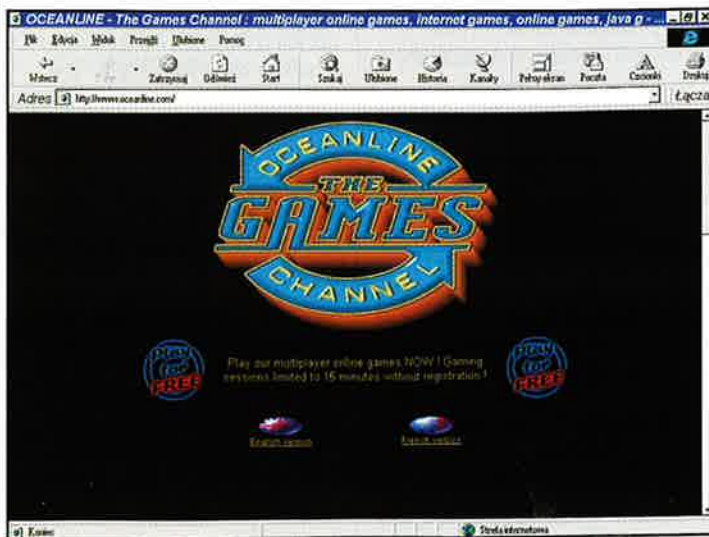
Gry dostępne na serwerze podzielono na trzy kategorie: Exclusives - zawierająca głównie dynamiczne gry zręcznościowe (część z nich wykorzystuje 3DFX), Classics - gry logiczne w rodzaju szachów oraz Kids Corner, gdzie znajdziemy programy dla dzieci. Szeroka gama gier nie oznacza kolejnego serwera Quake czy Diablo - każdy produkt tam dostępny zaprojektowany został wyłącznie do rozrywki internetowej. Firma kusi prostotą obsługi: według haseł reklamowych przed rozpoczęciem zabawy żaden z graczy nie będzie musiał zapoznawać się z instrukcją. Nie jest to do końca prawda, gdyż istotna jest choćby "klawiszologia" w zręcznościowych strzelaninach, ale faktycznie użytkowanie zarówno zasobów serwera (Chat room itd.), jak i każdej z gier nie nastęrcza dużych trudności. Chat room jest prosty w obsłudze, jak rzadko który program do IRC i, co jest dość istotne, pozwala na wysyłanie tzw. pingów, testujących prędkość połączenia z daną osobą.

Połączenie się z serwerem i skorzystanie z jego zasobów jest czynnością tak prostą, że wręcz trywialną. Wystarczy połączyć się ze stroną www.oceanline.com, wybrać pozycję "Chat room", gdzie również nie powinniśmy mieć problemów: do prowadzenia rozmów wystarczy użycie dwóch przycisków - create i join, służących odpowiednio do tworzenia i

przyłączenia się do któregoś z "kanałów". Jeśli ktoś chce używać komend charakterystycznych dla IRC, również może to robić, gdyż jest to klasyczne IRC, różniące się od "typowych" wyłącznie uproszczonym interfejsem.

Chcąc jakoś podsumować ten tekst, zmuszony jestem do wyprowadzenia wniosków, które byłyby optymistyczne dla całej Zachodniej Europy, ale u nas nie za bardzo. Otóż coraz więcej firm software'owych kładzie nacisk głównie na sieciowe (a tym bardziej internetowe) formy rozrywki, stwierdzając (zresztą całkiem słusznie), że jest to o wiele atrakcyjniejsze niż gra w pojedynkę, czego przykład to choćby POD: klasyczna, choć stojąca na wysokim poziomie samochodówka nie zdobyłaby aż takiej popularności, gdyby nie doskonala, pomysłowo rozwiązany serwer poświęcony wyłącznie jej.

Tak więc serwer Oceanline jest rozwiązaniem doskonałym dla graczy, którzy nie lubią grać solo. Tyle, że negatywne konsekwencje przyjdzie odczuć właśnie nam. Mimo nowego drogiego modemu i szybkiego sprzętu, niewielu będzie mogło korzystać z tej formy zabawy, a to ze względu na "niewiarygodną" (faktycznie jest niewiarygodna, ale bynajmniej nie w sensie pozytywnym) prędkość naszych łączy telefonicznych oraz "niesamowicie niskie" ceny tych połączeń. Zresztą niezależnie od tego, co bym tu napisał, czekanie na telefon piętnaście lat, podczas gdy w "cywilizowanym świecie" firmy telekomunikacyjne wręcz biją się o klienta, nie jest sytuacją normalną. I nie widzę tu żadnych okoliczności łagodzących. Smutne lecz prawdziwe.



	Producent: Microsoft
Wymagania: 486/66, 8MB RAM, Windows 95/NT	Dystrybutor: Microsoft Polska tel. (022) 6286924
Internet: http://www.microsoft.pl	
INFO	

Diablo II na horyzoncie

Rozmowa z twórcami nowej kultowej gry

Są gry, które samym tylko tytułem wywołują emocje; brzmią jak legendarne imiona albo jak słowa - klucze. Do tej kategorii niezwyklej produkcji należy z całą pewnością zaliczyć Diablo. Jeśli obok tytułu w takim przypadku pojawia się cyferka "2", emocje sięgają zenitu. Mamy dla was relację z placu budowy giganta. Na horyzoncie zaczyna majaczyć nowa gra kultowa...

Brenda Garneau/CD Action: Sprzedaliście już około miliona kopii Diablo, można więc chyba mówić o sporym sukcesie. Wprowadzanie zmian w czymś tak udanym jest jednak raczej dość niebezpieczne, na jakie zatem ulepszenia należy liczyć w części drugiej?

BR (Bill): W samej rozgrywce na bardzo wiele. Diablo było jak skok do wody, teraz przygotowujemy się do pływackiego maratonu. Na poprzednią część trochę narzekano, dla niektórych była po prostu zbyt mała. "Tylko jedna wioska i podziemia. Chcę mieć odczucie, że jest to tylko mała część znacznie większego świata!" To bez wątplenia jeden z kierunków, w którym obecnie podążamy. W Diablo II są cztery oddzielne obszary do odwiedzenia. Pierwszy, startowy, to pewnego rodzaju obóz uchodźców w Tristrum, czyli część obszaru pierwszej gry. W pobliżu przejeżdża karawana kierująca się ku wschodowi, niestety przejazd przez góry blokowany jest przez demonicznych sługusów. Jeśli będziesz w stanie znaleźć i pokonać ich szefa, utracą swą moc i przejście będzie wolne. Małe porównanie wielkości: w Diablo było takie Tristrum wraz z zejściem do podziemi pod katedrą - jeśli przyjąć to za jeden kawałek mapy, to tutaj mamy jeszcze cztery czy pięć takich dodatkowych części położonych wokół początkowej, a na dodatek niemały obszar pustkowi. Być może uda się tam i znajdziesz wejście do jaskini - małego cztero lub pięciopiętrowego labiryntu, po przejściu którego pewne pogłoski sprowadzą cię w okolice, gdzie kiedyś znajdował się zamek lub strażnica. Na miejscu okazuje się jednak, że zamiast warowni w niebo strzela wieża czarodzieja. Naprawdę stworzyliśmy

dość wielki teren z losowymi monstrami i dawno opuszczonymi budowlami. Jako przeciwieństwo jednego wielkiego szesnastopiętrowego dungeonu wprowadzaliśmy teraz dwa lub trzy mniejsze bardzo mocno ze sobą powiązane zarówno wydarzeniami historycznymi, jak i tymi bardziej współczesnymi. W końcu będzie można pokonać władcę blokującego przejście i udać się dalej. Taaa, sądzę, że jest to jedna z tych wielkich rzeczy, które zmierzamy umieścić w Diablo II... poszerzenie horyzontów pozytywnie wcześniej przyjętych przez graczy tak, by zapewnić znacznie głębsze odczucie przeżywania w prawdziwym Świecie.

CD Action: A co z postaciami graczy? Czy i tutaj zamierzacie wprowadzić jakieś zmiany?

BR: Tak, do wyboru będzie pięć zupełnie nowych. W Diablo postaci były przyjemne do prowadzenia, dobrze określone, z własną osobowością. Z drugiej jednak strony grzeszyły zbyt, jak bym to nazwał, podstawowością. Wojownik, mag i łucznik - coś jak wielka trójca fantasy. W Diablo II zrobimy w tym miejscu kolejny krok naprzód, Świat wprawdzie nadal pełny będzie wojowników, magów i łuczników, ale wystąpią oni jedynie jako NPCe. Zamiast nich dla graczy dostępnych będzie wspomnianych już pięć zupełnie nowych postaci: dwójka wojowników, dwójka magów oraz jeszcze jedna, ciężka do jednoznacznego zaszklafkowania. Zobaczysz ją zresztą sama, gdy gra pojawi się na półkach. Ale skoro już przy tym jesteśmy - jeden z wojowników to, z braku lepszego określenia, Amazonka - kobieta wojownicza. Jest wiele rzeczy, których próbujemy. Rozmawialiśmy na przykład o kaście wojowników i jako zamiennik nauki czarów dostępnych dla nich w Diablo wprowadziliśmy tajne ciosy. Mechanizmy za nimi stojące będą bardzo podobne: w Diablo mógłś przypisać klawisz do jakiegoś czaru i wcisnąć prawy przycisk myszy, by poleciał na przykład taki Fireball. Tutaj można zrobić to samo z tajnymi ciosami. Powiedzmy, że walczysz właśnie Amazonką, a do klawiszy wcześniej przypisałaś Mlynec - uderzenie znad głowy zadające podwójne obrażenia i o jedną czwartą trudniejsze do zblokowania. Wcisnąwszy więc po prostu prawy klawisz myszy i walisz wroga

przez łeb. Tajnych ciosów można się będzie nauczyć w czasie gry, dokładnie jak wcześniej nowych zaklęć. Bierzemy po prostu to bazowe rozwiązanie, pytając: "Jak można je rozszerzyć, by było odpowiednie dla danej postaci?" Zamierzamy bardzo mocno zdefiniować każdą z nich, dając bardzo przydatne umiejętności specjalne niedostępne dla pozostałych. Takie podejście nie tylko da znacznie większą satysfakcję z gry w pojedynkę ale i później, gdy zaczniesz grać z innymi, będziesz chciał, by inni mówili coś w stylu: "Wiecie co, my naprawdę musimy postarać się o Amazonkę w naszej bandzie. Ona może To zrobić, a Tego poza nią nie potrafi niestety nikt." Coś podobnego istniało już wprawdzie w Diablo, obecnie chcemy to jednak znacznie bardziej rozszerzyć. Sądzę, że ludzie będą po prostu zachwyceni grą po sieci.

CD Action: Czy możesz powiedzieć mi trochę więcej o tych specjalnych umiejętnościach poszczególnych postaci?

BR: Cóż, wróćmy może do Amazonki. Próbuje jej obecnie dać parę specjalów, jak na przykład, to tylko oczywiście jedna z propozycji, Pchnięcie zdziw. Po przeszkoleniu będzie to cios dużo szybszy, ale zadający trochę mniej obrażeń. Założmy więc, że właśnie z kimś walczysz, a twój normalny atak nie jest wystarczająco szybki i zaczynasz przegrywać - wystarczy jednak wybrać Pchnięcie i już role się odwracają. Jest wiele rzeczy do zrobienia przy pomocy poszczególnych umiejętności. Parę innych pomysłów to np. Tornado, rodzaj ataku na wszystkich otaczających ciebie wrogów; Fanatyzm jest natomiast nazwą ciosu wykonywanego o jedną piątą wolniej, zadającego jednak o połowę więcej obrażeń, aczkolwiek by nie był zbyt potężny, traci się przy każdym takim uderzeniu parę punktów własnego życia. Jest więc wiele różnych możliwości i w miarę postępów w grze będziesz mogła się tych wszystkich przydatnych umiejętności nauczyć. Idziesz na przykład do mistrza, a ten przekazuje ci cząstkę swej wiedzy albo znajdujesz starożytne tomisko o sztuce walki, które wystarczy już tylko przeczytać. Czujemy, że będzie to bardzo interesujące dla wszystkich brzydzących się magią; będą mieli po prostu możliwość bezpośredniej walki,

rozwijania własnych unikalnych zdolności. Przy tym wszystkim utrzymamy także pełną losowość świata i topografię podziemi. Tak więc nie raz natkniesz się pewnie na kogoś wykonującego dziwne ruchy, np. twój przeciwnik wyciągnie ni z tego, ni z owego drugi miecz i wykona coś a la taniec śmierci. Pomyślisz wtedy: "O kurcze, co to wyło?". Wiesz, sądzę że da to wszystkim wiele przyjemności.

CD Action: A co zmieni się, Bill, w samym engine? Wyjawiliś już przecież parę rzeczy bezpośrednio z nim związanych...

BR: Jak by to powiedzieć, robimy wiele, choćby po to, by wszystko wyglądało jeszcze lepiej, działało szybciej i pozwalało na uczestniczenie w zabawie większej liczbie graczy. W Diablo ograniczyliśmy to do czterech, ale nie była to specjalnie wina engine, a bardziej świadoma decyzja projektantów. W części drugiej zamierzamy oczywiście wpuścić ich naraz do jednej gry znacznie więcej. To jedno z ulepszeń, kolejnym leżącym jednak bardziej po stronie programistów jest korzystanie z cheatów. Był to wielki problem w Diablo, legł więc i u podstaw tworzenia następcy. Na każdym kroku staramy się coś takiego tak bardzo, jak to tylko możliwe, utrudnić. Wolę mówić "tak bardzo, jak to tylko możliwe", ponieważ jest to bardzo stary problem wszystkich producentów gier. Pracujesz dwa lata, lub ile tam potrzeba, nad jednym tytułem a od razu, gdy tylko pojawi się na półkach pięć tysięcy bardzo sprytnych "programistów", rzuca się wraz całą potrzebną wiedzą i narzędziami na biedny program, próbując tak go zmienić, by robił coś czasami nawet kompletnie sprzecznego z zamierzeniami twórców. Jest to więc wielkie wyzwanie, byłoby jednak arogancją twierdzenie, iż Diablo II będzie całkowicie na cheaty odporne. Po prostu próbujemy takie zagrywki jak najbardziej utrudnić. Wiesz, to wyrządziło wiele szkody Diablo. Naprawdę wiele się staraliśmy, by gra była dobrze zbalansowana, by granie w nią przynosiło radość, a tego, gdy zaczynasz oszukiwać, po prostu nie zauważasz.

CD Action: Racja, to po prostu niszczy grę...

BR: Dokładnie. Widzisz, uwielbiam grać na Battle.net z innymi ludźmi, lecz dużym zainteresowaniem cieszy się u nas także gra w sieci lokalnej. O wiele lepiej działa wtedy cała ekonomia, przedmioty trzeba od innych kupować zamiast często spotykanego: "Masz tutaj wszystko, co kiedykolwiek będziesz

potrzebował i to oczywiście za darmo." Zdarzało się to na Battle.net trochę zbyt często. Nadal można wprawdzie na nim normalnie pograć, lecz najpierw musimy ludzi dobrze poznać i z byle kim się nie zadawać. Naprawdę uważam, że Diablo stworzyliśmy przede wszystkim jako podwaliny pod nadejście Dwojki. Sprawdziliśmy wiele rozwiązań, część się przyjęła, część nie, a jeszcze inna wymaga dopracowania. Zaczynamy od tego momentu tak, by Diablo II było takim samym wielkim krokiem naprzód, jakim był w stosunku do swego pierwowzoru Warcraft II.

CD Action: Tak, to rzeczywiście był znaczny krok naprzód...

BR: Właśnie, choć jednocześnie część ulepszeń składających się na niego nie może zostać teraz powtórzona. Jeśli popatrzymy na Warcrafta i Warcrafta II, mam tutaj na myśli samą koncepcję, liczbę dodanych elementów, ich głębię, to obecnie postęp w porównaniu do Diablo także będzie bez wątpienia bardzo duży. W Warcraftach jednak znacznym osiągnięciem było także przejście z VGA do SVGA. A na tym polu, jeśli nie wymyśliliśmy jakiegoś nowego formatu grafiki, za dużo niestety oczekiwać nie możemy. Chociaż... nie wiem jak to będzie w wersji finalnej, ale powiedziałbym, że niektóre z wczesnych modeli i szkiców, które dane mi było już obejrzeć wygląda, jeśli to w ogóle możliwe, lepiej niż w Diablo. To właściwie niesamowite, projektanci wykorzystują swoje doświadczenia zdobyte przy pracy nad wcześniejszym tytułem, by posunąć się jeszcze bardziej do przodu. To po prostu cudowne.

CD Action: A jaka historia stanowi podstawę tej gry?

BR: Opowieść zaczyna się wraz z wyborem postaci, potem czekają na nią cztery połączone ze sobą liniowo akty przedstawiające wędrówkę na wschód. W Diablo parokrotnie pojawiały się informacje o podróżnikach z tej części świata, odwolywaliśmy się także do tamtejszych krain. Zdecydowaliśmy więc, że dobrze byłoby wprowadzić troszeczkę inny rodzaj legend, z dużą ilością szkieletów i nieumarłych, wszystkich tych zimnych stworów istniejących we wschodniej kulturze. Jest wiele przerażających i obrzydliwych miejsc przypominających gotycką fantastykę w innych, niż standardowo w tym miejscu wykorzystywanej zachodniej, tradycjach. Wiesz, chcieliśmy mieć możliwość poznania lub nawet wplecenia części tamtejszego dziedzictwa historycznego do naszego świata. Coś z Egiptu lub Japonii, Chin

czy Rosji, różne rzeczy można z tego zapożyczyć. Nigdy wprawdzie nie myśleliśmy o świecie Diablo jako osadzonym na Ziemi, ale jest to mimo wszystko nasz główny punkt odniesienia. Zacerpnęliśmy więc wiele ciekawych pomysłów, ale potrzebujemy także czegoś nowego, by nadać Diablo II bardziej niepowtarzalny klimat. Pomysł jest taki, by po skończeniu aktu gracz sam wybierał, którą karawana czy statek, w zależności czym podróżuje, uda się dalej. Zasadniczo więc zamiast jednego miasta, do którego się wraca, w każdym akcie czy na większym terenie będzie inna osada z własnym folklorem i zamieszkującymi ją ludźmi. Wszędzie będą oczywiście opuszczone strażnice czy tajemnicze jaskinie. To właśnie stworzyć będzie znacznie bardziej kompletny obraz świata. Sporo już zostało opisane. Właśnie co przeglądałem scenariusz... i uświadomiłem sobie jakie to będzie wielkie! (Śmiech) Ogólnie rzecz biorąc zaczynamy opowieść w momencie, gdy Diablo został pokonany i uwięziony. Nowe postacie niekoniecznie wchodzi na scenę dokładnie w tym samym momencie. Wszyscy słyszeli natomiast pogłoski, że na wschodzie ciągle czai się wielkie zło, którego częścią może być nawet sam Diablo. Ale przecież słyszeliśmy, że został pokonany! Nie, my słyszeliśmy co innego! Zaczynać się będzie z taką właśnie zagadką do rozwikłania. Co się stało? Musimy znaleźć odpowiedź na pytanie, co stało się między początkiem tej gry a końcem poprzedniej. W miarę zagłębiania się w grę postacie zaczną dowiadywać się coraz więcej nie tylko o Diablo, lecz także o jego braciach i ich co do tego planu zamierzeniach. Chcemy wplątać gracza w coś zaczynającego się niewinnie od "hej, mógłbyś nam pomóc w dalszej podróży? Wyprowadzić stąd naszą karawanę?" lecz zmieniającego się z czasem w sprawę znacznie poważniejszą. Przed końcem gry postać będzie po uszy wplątana w wielką epicką bitwę pomiędzy dobrem a złem z możliwością samodzielnej decyzji w jaki sposób najlepiej stanąć w obronie swych wierzów. To wspaniała gra, lecz fakt, że na zewnątrz jest jeszcze cały Świat, opowieści postaci, legendy zawarte wewnątrz a rozwijające się w miarę postępów... To naprawdę umieszcza ją, w moim mniemaniu, na samym szczycie.

CD Action: Część fanów RPG miała jednak trochę inne przemyślenia. Narzekali na coś, co ogólnie nazwać można brakiem interakcji z postaciami sterowanymi przez komputer. Wiem, Bill, że nie zamierzasz stworzyć RPG podobającego się głównie im, ale

wygląda na to, że coraz więcej elementów gry zmierza właśnie w tym kierunku...

BR: Cóż, początkowym założeniem produktu, tym co rzeczywiście chcieliśmy cały czas zrobić, było stworzenie RPG. To bardzo interesujące. Pewnie, że różnie można definiować samo RPG. Konserwatywni gracze mogą powiedzieć, że prawdziwe RPG musi posiadać rozbudowane statystyki, by każdy zagadnięty przechodzień miał setki gotowych odpowiedzi. Tak właśnie sądzę. Rozmawiałem jednak z paroma osobami, które powiedziały "oczywiście, że Diablo jest grą RPG. Dostajesz przedmioty, zdobywasz wyższe poziomy, wydajesz punkty na samoulepszenie się, rozwija się opowieść, no i walczysz ze Złem. To bez wątpienia RPG." Definicja zależy więc od konkretnej osoby. Teraz jednak przychyliam się bardziej do opinii "konserwatystów". Na pewno chcemy historię w Diablo II dużo bardziej pogłębić, tak by na przykład nie wszyscy sklepikarze stali ciągle przed swoimi domostwami. Chcemy uczynić świat gry bardziej rzeczywistym. Jest to cel, który jak sądzę, możemy łatwo osiągnąć. Chcemy wprowadzić więcej poczucia "świata", uczucia towarzyszącego grom RPG, gdzie odpowiedź zaczepionej postaci zależy od naszego własnego zachowania. Są to elementy umożliwiające wczucie się w prowadzoną postać, stanie się tym jednym niepowtarzalnym wojownikiem czy magiem. Z drugiej strony nie chcemy wszystkiego zbyt skomplikować, tak by ktoś lżej do gry podchodzący nie musiał narzekać "no nie, muszę to wszystko zapisać." Wiele o tych aspektach rozmawialiśmy i dlatego umieściliśmy w grze dziennik podróży. Klikasz na nim i słyszysz czytany tekst. Nie chcieliśmy, by grano w Diablo z myślką w jednej ręce a ołówkiem w drugiej, tak samo jak nie chcemy, by coś takiego miało miejsce w części drugiej. Jednocześnie zdecydowanie zamierzamy wydać coś znacznie większego, bogatszego i głębszego niż pierwowzór. Jest to raczej wyboista droga, ale zamierzamy zadowolić większą liczbę konserwatystów bez przekraczania granic zdrowego rozsądku. Sądzę, że dzięki paru zaplanowanym gadżetom wszyscy będą mile tym tytułem zaskoczeni i znacznie głębiej się w tę grę zanurzą.

CD Action: Jak zamierzacie w Diablo II rozwiązać problem bójk między poszczególnymi graczami?

BR: To rzeczywiście śliska sprawa. Zabijanie graczy w Diablo jest jeszcze pogarszane przez używanie cheatów. W



Czy Bill Roper rozmyśla już o Diablo 3

paru miejscach uzgodniliśmy już rozwiązania, więc jeśli na przykład używasz cheatów, by kogoś zabić, to będzie to możliwe tylko jeśli i druga strona oszukuje. Grający nieczysto będą się więc mogli nawzajem pozabijać, co nie jest chyba rozwiązaniem złym. Odnosi się to oczywiście tylko do oszustów. Inna sprawa, że jeśli ktoś ma naprawdę mocną postać, a ty słabutkiego drugopoziomowego nieudacznika - cóż, on może nawet nie zauważyć, że ciebie "nadepnął". Próbowano już takie rzeczy ukrócić, lecz gdy przychodzi do oceny moralności, decyzje są bardzo trudne. Wiele tego typu spraw wypyta obecnie w Ultimie Online. Szerzą się tam zabójstwa, z czym próbuje się na parę sposobów walczyć. Na przykład w mieście po takim uczynku zjawiają się gwardziści z jasnym nakazem wymierzenia sprawiedliwości, wprowadzono także listy gończe. Każda poszukiwana nimi postać traci jedną dziesiątą swych współczynników, a jej poczynania zostają zamrożone. Wiesz, jest wiele ohydnych rzeczy do zrobienia takim osobnikom. Mamy oczywiście nadzieję, iż Diablo II będzie tak dobre, że zamiast walki z graczami skupisz się raczej na walce z przeciwnościami losu rzucanymi przez samą grę. Takie są przynajmniej nasze nadzieje, są bowiem ludzie, których zabijanie innych po prostu bawi.

CD Action: A kiedy można oczekiwać oficjalnej premiery Diablo II?

BR: Hm, mówimy: zima '98. Wzbraniam się przed określeniem Święta '98, ponieważ zawsze prowadzi to do kłopotów. Chcielibyśmy jednak bardzo, by ujrzała światło dzienne przed tegoroczną Gwiazdką, jest to bowiem jednocześnie nasza nadzieja, nasze marzenie i nasz cel. Dobrze byłoby, gdyby marzenie ziściło się na święta...

Wywiad: Brenda Garneau
Tłumaczenie: Zbigniew Bański

Wyprawa Magellana

Edy do naszej redakcji dotarły pierwsze obrazki z nowej polskiej gry Target, postanowiliśmy udać się na małą wycieczkę do wawelskiego grodu Kraka, aby porozmawiać z twórcami tej ciekawie zapowiadającej się strzelanki. Kraków powitał nas smogiem (bynajmniej nie wawelskim), mrozem i ponurą mgłą. Jednak niczym niezaprzęgni szybko odszukaliśmy siedzibę firmy softwarowej Magellan i już po kilku chwilach wdaliśmy się w rozmowę na temat Targeta.

ROBERT ZATORSKI

Robert Zatorski (CD Action): Czy Target to jest twoja pierwsza gra?

Mirosław Dymek (szef produkcji): Nie. Najpierw byli Polanie, potem pracowałem nad Earth 2140. Te gry pozwoliły mi więc na dobre obeznanie się z tego rodzaju produkcjami.

CDA: Kim będziemy w Targecie?

M.D: Wcielamy się tutaj w postać najemnika, który pozostaje na usługach polskiej mafii, działającej w dzisiejszych czasach. Naszym zadaniem będzie głównie eliminowanie wskazanych przez "bosów" celów. Najczęściej będą to ludzie, którzy po prostu zagrażają interesom naszego zleceniodawcy. Nasz bohater w ten sposób będzie zarabiał pieniądze, które z kolei pozwolą mu na rozwinięcie interesów i zakup broni.

Warto tutaj zaznaczyć, że do naszej dyspozycji jest arsenał taki, jaki można spotkać na polskich bazarach. Możemy używać więc Kalasznikowa, Beretty lub tym podobnych "zabawek".

CDA: W jakich lokacjach będzie toczyła się akcja Targeta?

M.D: Głównie będą to ulice jednego z polskich miast, choć nie zabraknie także lokacji w budynkach (np. więzieniu), średniowiecznym zamku i amazońskiej dżungli, gdzie będziemy musieli zlikwidować jednego z ukrytych tam dyktatorów południowo-amerykańskiego państwa.

CDA: Ile misji otrzymają gracze?

M.D: Do przejścia jest 10 wielopoziomowych misji, z których każda składa się z około 6 leveli. Powinno to zapewnić zabawę na co najmniej "kilka" godzin. Nie wykluczamy też specjalnego "paka" z misjami do Targeta, który udostępnimy za darmo przez Internet w kilka miesięcy po premierze gry lub np. na krążkach CD - Action jako bonusu.

CDA: Skąd wziął się pomysł na Targeta?

M.D: Oooo, to zabawna historia. Kiedy jeszcze nie tak dawno studiowałem, razem z kolegami niejednokrotnie graliśmy w sieci w Doom, Quake'a itd. Wtedy też pomyślałem, że warto byłoby zrobić takiego "polskiego Quake'a",



osadzonego w naszych realiach, gdzie postacie klną swojsko, a atmosfera jest równie ciemna i brudna! Chciałem stworzyć grę, w której mogę wyjść na ulicę, a nie tylko krążyć po mrocznych kosmicznych labiryntach.

CDA: A która z gier FPP, zrobiła na tobie największe wrażenie, jaką produkcją sugerowałeś się najbardziej podczas pracy nad Targetem?

M.D: Chyba przede wszystkim Duke. Zwłaszcza te plansze, które rozgrywane są w mieście. Choć te korzenie fascynacji sięgają zapewne głębiej do Doom, a no i Quake'a.

CDA: Kto stworzył muzykę w Targecie?

M.D: Głównym twórcą był Maciej Pawłowski, który jest jej najważniejszym kompozytorem. Niewątpliwie, swoje zasługi miał także Łukasz Targosz, którego gitara jest wszechobecna w Targecie. Całą muzyka która powstała była od początku przygotowywana w sposób profesjonalny. Najpierw stworzyliśmy ją na czterech "parapetach" YAMAHA, później zmiksowaliśmy wszystko z gitarami w studiu. Za całość produkcji dźwiękowo - muzycznej odpowiadał Tomasz Zwroński.

CDA: Jakie będą wymagania techniczne, aby można było grać w Targeta bez przeszkód?

M.D: Naprawdę niewielkie. Wystarczy Pentium 133 z 16 Mega Ramu. To już powinno zapewnić nam płynną animację w rozdzielczościach od 320x200 po 800x600 przy 65000 kolorów, które obsługiwać będzie gra. Oczywiście trzeba mieć Win 95 i Direct X. Niestety przynajmniej na razie nie planujemy obsługi akceleratorów 3dfx, choć zapewne ukażą się patche umożliwiające ich wykorzystanie.

CDA: Kiedy nastąpi premiera Targeta?

M.D: Planujemy ją na początek marca. Target wydany zostanie na początku w liczbie 3000 egzemplarzy, jeżeli zainteresowanie będzie większe to oczywiście dotłoczemy większą liczbę płyt.

CDA: Ile trzeba będzie zapłacić za Targeta?

M.D: Prawdopodobnie około 100 złotych. Dokładna cena nie jest jeszcze znana, ale raczej będzie to poniżej 100, aniżeli ponad.

CDA: Jaka będzie następna produkcja?

M.D: Już w tej chwili pracuję także nad drugą częścią Earth 2140. Potem pomogę przy Polanach 2. Nie wykluczam także, że powstaną dalsze części Targeta! A w przyszłości chciałbym stworzyć coś podobnego do Quake'a i tylko na akceleratory graficzne.

CDA: Czego Ci życzymy!



PC • PSX • SEGA • NINTENDO 64 • TIPS • SOLUCJE

• PC • PSX • SEGA • NINTENDO 64 • TIPS • SOLUCJE



Action PLUS

Dark Forces 2: Jedi Knight mroczne sekrety

I-War, Total Annihilation, Dark Colony
przewodnik po misjach

Jack Orlando, Men in Black, Re-Loaded
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero
Excalibur 2555 AD, Lands of Lore 2
kompletne solucje

Panzer General 2, Close Combat: A Bridge Too Far
porady taktyczne

PLUS to poradnik dla gracza
- to pismo powinien mieć

każdy

Pamiętaj **PLUS** to najlepsza ściągą.

Grand Theft Auto

Co, jesteś nowy w tym fachu? No to masz dwa wyjścia: albo szybko staniesz się naprawdę dobry, albo staniesz się martwy. Rozumiemy się?! Że co? Jak to "sobie nie radzisz"?! Jak można sobie nie radzić?! Co? Aaa - tak. Też byto ciężko, pewno. Ale jak widzisz - żyję. I całkiem nieźle - odpukać! - żyję... Hmm. Niby mam podzucić ci kilka hintów... Nooo dobra. Ale - wiesz - dwadzieścia procent twoich zysków jest moje. Życie jest ciężkie!

Z całą pewnością. A już szczególnie w Grand Theft Auto. Dlatego też - wychodząc naszym drogim zagubionym czytelnikom naprzeciw - postanowiliśmy co nieco wam podpowiedzieć. Cóż - taka nasza funkcja. Taka funkcja SUFLERA... Zatem:

Po pierwsze: MIASTA

Akcja Grand Theft Auto rozgrywana jest w trzech fikcyjnych amerykańskich miastach. Są to - w kolejności w jakiej są dostępne - Liberty City, San Andreas oraz Vice City. Jako zaś że są one "odrobinę" powikłane a zgodnie z zasadą, że mimo wszystko liczy się nie tylko to, że w ogóle uciekasz, ale i w jakim kierunku... - zamieszczamy również ich mapy.

LIBERTY CITY

[mapa Liberty City]

To po prostu betonowa dżungla. Dla ciebie jednak bardziej istotne jest to,

że to moloch toczony rakiem rozkładu... To jedyne tak parszywe miejsce na tej parszywej planecie! Olbrzymie drapacze chmur ponad nie kończącymi się pasmami alej... Kolosalne mosty i wiadukty, dzięki którym odbywa się ten piep***ny nieustający ruch uliczny. Z jednej sypiącej się dzielnicy w drugą, z jednej w drugą... I tak bez końca. O'key! Już mówię... Bądź cholernie ostrożny, bo jeden niewłaściwy ruch kierownicą, wjazd nie w tę co potrzeba przecznice i znajdziesz się w samym środku wojny! Te na polu porzucone, a już na pewno zapomniane przez bogów dzielnice to miejsce walki pomiędzy Angels a Mob'ami... Nawet gliny boją się tam zapuszczać. To dobre miejsce jednak, by zrobić szybką kasę! Ale nie sądzę, by ktokolwiek w miarę normalny - są w ogóle tacy?... - chciał tu żyć.

San Andreas

[mapa San Andreas]

Miasto, które ma więcej gór i dolków niż wyprany dolar... Moja rada? No, lepiej trzymaj się jeźdni i nie brykaj sobie zbyt niefrasobliwie. Że niby czemu? Możesz skądś źle zbrzyknąć! A poważnie! - Górne Miasto jest domeną Korporacji, które dosłownie zetrą cię z powierzchni gleby, gdy tylko nie proszony zjawisz się na ich ziemi! Złej ziemi... Zresztą niżej też nie jest wspaniale - każdy czub, który ma spluwę, będzie próbował zarobić na twym istnieniu! Albo i nieistnieniu... - jeżeli wiesz, co mam na myśli. Zatem: jeśli naprawdę musisz tam pobyc przemieszczaj się jedynie po autostradach... A i to będzie ryzykowne. Tylko żebyś później

nie mówił, że nie ostrzegałem!

Vice City

[mapa Vice City]

Taaa... Witaj w raju! Poważnie. Mile złocistych plaż i skąpanych w promieniach słońca autostrad... leżą tuż obok pokrytych zakrzepłą krwią chodników i długich rzędów czarnych worków z tymi, którym się nie udało... To - chłopie - piep***na Święta Wojna! A zanim się wypali, pociągnie jeszcze wielu, wielu nieszczęśników. Tam mundurowi są pogięci jak nie przymierzając papier dziesięci dolarowy w kieszeni skąpca... I nie ma takiej "drugarni", która nie byłaby ich. Jest jeszcze jakaś samowważca milicja, ale oni mają swój własny sposób na robienie kasy i ten cały Armageddon jest im cholernie na rękę. Trzymaj leb jak najniżej albo już w tym momencie czule się z nim pożegnaj!

No dobra - miasta z głowy. Teraz...

...po drugie: HINTY

- Zapory policyjne nie "obstawiają" chodników.
- Spora ilość bonusów kryje się w "niezbadanych terenach".
- Pamiętaj, że biegnąc tyłem, możesz strzelać.
- Tylko "czworogłowi" gliniarze jako pierwsi otwierają ogień.
- Kiedy pryskasz przed mundurowymi na piechotę, staraj się przeskakiwać przez samochody. Frajerzy gubią trop.
- Stojąc na dolnych stopniach mostków, nie możesz zostać potrącony przez auta. Ty jednak wciąż możesz strzelać! Zmyślne dla

multiplaya.

- Spychaj ludzi na linie trakcyjne kolei. Spore bonusy!
- Możesz także przejąć kontrolę nad... pociągami!!! By tego dokonać, będąc już w jego wnętrzu, wciśnij klawisz ataku! I rozkoszuj się władzą, która z tego płynie...

I wreszcie - po trzecio:
UKRYTE "AUTKO"

To stalowe cudeńko znajduje się na drugim poziomie pierwszego miasta (Liberty City). By je zdobyć, udaj się w miejsce, gdzie łączą się dzielnice Southeast Hackenlash i North Fort Law. Powinieneś ujrzeć paskudną ruderę, nieopodal drogi (na dole ekranu), w której ukryto najprawdziwszy... CZŁŁG!!! Checheche... Życie płata figle! I jest tylko jeden malutki problem - dostać się do środka garażu jest cokolwiek trudno. Jednak nie zalamuj rąk - wyjący wóz policyjny powinien móc wjechać przez zamknięte na ogół wrota...

I to byłoby na tyle. Jak na razie! A jak już się - chłopie nachapiesz i wyrwiesz z sieci autostrad tych piep***nych miast, to wpadnij do mnie na Łazurowe Wybrzeże. Wypijemy. Powspominamy. A teraz skończ wreszcie tę cholerną telefoniczną gadkę!!! No przecież rachunki cię zjedzą!... aa... Jeszcze jedno - te umówione dwadzieścia procent. Całą kasę przywieź ze sobą. Wtedy się OSTATECZNIE rozliczymy...

Opracował: Gem.ini



Neodgadniona Atlantyda

Po raz pierwszy, dzięki staraniom dystrybutora (IPS), mamy do czynienia z całkowicie spolszczoną wersją gry przygodowej. Przetłumaczono nie tylko napisy, ale zaangażowano profesjonalnych aktorów, którzy czytają dialogi. Z prawdziwą przyjemnością przedstawiamy rozwiązanie gry Atlantis graczom, którzy będą mogli teraz nareszcie pobawić się bez kłopotów wynikających niekiedy z trudności ze zrozumieniem treści gry.

EL GENERAL MAGNIFICO.

CD 1

Przybycie do pałacu

Musisz się udać do kwatery Kompanów Królowej (Queen's Companions' quarters). Pokaż swą odznakę wartownikom przy wejściu. Przejdź schodami w górę na pałacowy dziedziniec i wespnij się na schody z lewej strony. Wejdź do komnaty Kompanów i pogadaj z Agathą. Wkrótce przybędą tu Lascoyt i Meljanz, którzy przyniosą wieści o zniknięciu królowej Rhei, przyniosą też rozkazy od księcia małżonka, pozwalające na prowadzenie śledztwa, jedynie członkom jego gwardii. Meljanz rozkaże ci, abyś podał mu wino. Fruk mu w rzętak, odmów, przyjmij zaś misję, którą zleci ci Agatha. Wyjdź z pałacu i miasta. Wydstawszy się za jego obręb, idź do miejsca, gdzie będziesz mógł skręcić w prawo i poszukaj rybaka Actyona (znajdziesz go obok łodzi). Pokaż mu swoją odznakę. Rybak przekaże ci pewną informację i da kołczyk (ear-ring), który znalazł na miejscu napadu. Gdy wrócisz do miasta, strażnicy zaprowadzą cię do księcia małżonka Creona.

Creon spyta cię, czy podczas dotychczasowego śledztwa nie znalazłeś czegoś ciekawego. Odpowiedz, że nie. Wróć do siedziby Kompanów. Pogadaj z Agathą. Psiakość, Księżę małżonka to podejrzany typ, trudno uwierzyć w jego zapewnienia o zaangażowaniu się w poszukiwania Królowej. Agatha zachęci cię, abyś dowiedział się czegoś o pochodzeniu kołczyka (ear-ring). Gdy



wyjdiesz z komnaty pogadaj z Garcelosem. Potem idź porozmawiać z Lascoytem w rogu pałacowego dziedzińca. Pokaż mu kołczyk. Poruszony twoim odkryciem proponuje ci przystąpienie do spiskowców, którzy chcą odszukać Królową. Spotkają się z tobą w oberży Pod Czerwonym Kogucikiem (Scarlet Cockerel). Dostaniesz tam figurkę koźlęcia. Dowiesz się też, jak odnaleźć sekretne przejście, które pozwoli ci dotrzeć do "Scarlet Cockerel" bez wiedzy strażników.

Poczekaj, aż Lascoyt zagada strażnika i przemknij przez drzwi do pałacu. Ruszaj w kierunku drzwi po lewej (by nie zobaczył cię strażnik w tylnej galerii). Kiedy usłyszysz, że strażnik się poruszył, wejdź do sąsiedniej komnaty (tam gdzie sterczał) i szybko przebiegnij schodkami w lewo i w górę.

Planetarium w Komnacie Lwa

Na szczycie schodów obróć się dwukrotnie, a odkryjesz sekret planetarium. Musisz ustawić odpowiednio słońce, księżyc i trójkąt, który przedstawia Atlantydy (na Ziemi). Przekręć prawą dźwignię, by poruszyć księżyc i Ziemię. Kiedy strzałka pojawi się na półksiężycu, obróć słońce lewą dźwignią, aż wszystkie trzy ciała się rozświetlą. ALTERNATYWE ROZWIĄZANIE: Kliknij 34 razy na górnej części lewej dźwigni i 35 razy na prawej. Otworzy się paszcza lwa. Włóż do niej figurkę koźlęcia. Otworzy się sekretne przejście, które prowadzi do korytarza, w którym żyje Łowca Szczurów. Włóż kołczyk w zamek drzwi. Wejdiesz do niewielkiego pokoiku z oknem. Wskocz przez okno i opuść pałac.

Miasto

Trafisz do bocznej alejki. Wejdź po

schodach z prawej strony w górę. Przejdź obok ogrodu. Skręć dwa razy w prawo i korzystając ze schodów wejdź na galerijkę wokół domku. Przed oberżą lazi jakiś podejrzany typ, któremu źle z oczu patrzy. Weź doniczkę z kwiatami. Zrzuć ją gościowi na leb. Zejdź na dół i podnieś nóż leżący obok typka. Wejdź do Czerwonego Kogucika...

Oberża

Pogadaj z Lascoyte'em. Chyba już spostrzegłeś, że nie jest tak do końca szczerzy. Trafieś jak guano w przerebell! Kiedy wejdzie Meljanz, wysłuchaj go, obróć się szybko w lewo i skocz jak najszybciej na schody, w lewo na górę i znów w lewo. Przetnij nożem linę mocującą żyrandol i skocz na Meljanza (to ten z lewej)- spiesz się, bo stawką w tej grze jest twoja skóra. Jak wybrać cel? Migającym kursorem, kochany - pojawi się dopiero wtedy, kiedy naprowadzisz go na właściwego typka.

Wyjdź z oberży w prawo i w górę, bo dostaniesz nożem pod zebro. W małym ogrodzie, który niedawno minąłeś, czeka na ciebie Agatha. Pogadaj z nią - zleci ci pospieszanie Creona. Hmm... szpiegować władców to jak pocałować lwa - przyjemność wątpliwa, a niebezpieczeństwo spore. Ale cóż robić? Gdy Agatha sobie pójdzie, spod daszku na końcu ogrodu weź drabinę, postaw ją na lawce, wespnij się na szczyt muru i przystaw drabinę do okna naprzeciwko. Wrócisz do pałacu.

Wejdź do korytarza i weź łom. Wróć do drzwi - nad nimi po lewej zobaczysz niszę. Rozwal ją łomem i wyjmij figurkę szczura. Przejdź na początek korytarza i wstaw figurkę w niszę z lewej strony, na kocich kafelkach. Obróć się w prawo i wejdź do komnaty Łowcy Szczurów.

Pogadaj z pocziwcem i powiedz mu, że chcesz ratować Królową. Zaproponuje ci grę - dość prostą: ty przesuwasz jedną figurkę o dwa pola, on dwie po jednym. Musisz odnaleźć Królową przed nim. Łowca Szczurów powie ci - choć co prawa w sposób dość zagadkowy - jak można podsłuchiwać rozmowy w sali

tronowej.

Gdy wygrasz, trafisz do Komnaty Delfina. Przejdź na drogi koniec i pchnij dłoń gwiazdę w ścianie, następnie z dłoni posągu wyciągnij trójkąb i przy jego pomocy wskocz do otworu w suficie. Podsluchasz rozmowę Creona z arcykapłanem Słońca - Gimbasem; obaj są nadzwyczaj przystojni. Spiskują - co zresztą podejrzewałeś od początku - ponieważ chcą władzy, całej władzy i tylko władzy... Uwięzili Królową w miejscu zwanym Carbonek. No dobra... po powrocie do Komnaty Delfina włóż trójkąb tam, skąd go wzięłeś, ponownie wciśnij gwiazdę w ścianie, by zamknąć właz w sklepieniu i wyjdź przez galerię - poczekaj, aż strażnik sobie pójdzie na górę (ruszaj, jak tylko zniknie ci z oczu w przejściu z lewej) i wejdź do długiej galerii, przejdź nią do końca i skręć schodami w lewo i w górę. Trafisz do Biblioteki.

Biblioteka

Poruszaj się ostrożnie - ale podejź do strażników jak tylko możesz najbliższej (obróć się w prawo, dwa razy do przodu, zwrot w lewo i znów dwa razy do przodu, potem w prawo, w lewo i pchnij półki, by ogłuszyć strażnika). Wskocz przez okno.

Łądujesz w sadzie, gdzie czeka już Agatha. Pogadaj z nią i wypytaj o co się tylko da. Ogrodnik, podły zdrójca, pobiegnie po straż. Pchnij go nożem, pogadaj z konającą Agathą - niestety zdrójca też miał nóż - weź od niej bransoletę i wbieg przez schodki i zakratowaną bramę, potem w lewo i do ogrodu, w którym już raz posłużyłeś się drabiną. Teraz weź ją ponownie i tak jak przedtem dostań się do Komnaty Lwa. Przejdź przez sekretne przejście. Zatrzymaj się w połowie drogi na schodach i poczekaj, aż usłyszysz drugie echo kroków strażnika. Ruszaj do przodu, skręć w



prawo i uciekaj przez drzwi naprzeciwko. Jak już trafisz na dziedziniec ruszaj przed siebie i skręć w prawo, i wejdź w drzwi z prawej strony.

CD 2

Trafisz na windę obsługi. Wejdź do windy i uruchom ją, pokręcając bębniem. Wyjdź z windy, mostem przejdź na lądowisko statków powietrznych. Statek Hectora, którego kazala ci odszukać Agatha to ten z rysunkiem konika morskiego na dziobie. Wejdź na pokład i usiądź w fotelu. Setha zmorzy sen, z którego obudzi go sam Hector. Przedstaw mu się pokazując bransoletę Agathy, a zawiezie cię do Carbonec.

Carbonec

W puszczy idź przed siebie i skręć w lewo - dość szybko powinienes trafić na mały mostek. Nie włącz jednak na niego tylko tuż przed nim skręć w lewo ku jaskini. W jaskini skocz do wody - Seth popłynie jak delfin. Po wejściu w głąb tunelu trafisz na lamigłówkę (jeśli ją rozwiązesz, otworzysz sobie dalsze przejście):

Drugi kawałek z lewej od górnego łba przesunij w dół. Środkowy górny kawałek w lewo. Dolny środkowy w prawo. Łeb w dół. Środkowy w prawo. I górny w lewo - o ile dobrze pamiętam. Wuala, jak mawiał pewien balwierz w Pęgowie. Trafisz do kompleksu podziemnej świątyni.

Porozmawiaj z kapłanką i pokaż jej godło Kompanów Królowej. Otwórz skrzynię i weź strój kapłanki, by się weń przebrać. Weź ze stołu dzban piwa. Strażnikowi przy drzwiach zaproponuj napitek i wyjdź. Poszwendaj się trochę po labiryncie, a jeśli zatrzyma cię jakiś strażnik, poczęstuj go piwem. Uwaga! Nie wszyscy dają się zjednać w ten sposób - strażnik przy drzwiach celi Królowej to tępy służbista, którego trzeba załatwić fortelem. Cella Królowej znajduje się za dość rozległym pomieszczeniem z planem labiryntu na posadzce - nie wchodzi do niej bezpośrednio, tylko z boku - od strony wejścia, skąd widać otwartą przestrzeń. Podsluchaj rozmowę opuszczających celę Królowej Gimbasa i dowódcy straży, weź leżące pod ścianą tegie polano, przejdź do korytarza i walnij strażnika drewnem w łeb. Ot i cały fortele! Otwórz drzwi i wciągnij strażnika do środka. Zdejmij z niego uniform. Pokaż Królowej swą

odznakę i daj jej strój kapłanki, sam przebierz się za strażnika. Poproś Królową, by zdjęła maskę. Unikając straży, wróć z Królową do kuchni. Pogadaj ze stojącym przed nią strażnikiem wybierając drugą odpowiedź. Wyjdź z kuchni przez komin.

Wróć do pojazdu najkrótszą drogą (w lewo, w lewo, prosto, prosto, w prawo i w dół, prosto i przez mostek, prosto, prosto do zakrętu, w lewo, w prawo, w prawo! Uff!). Pogadaj z Hectorem, potem sprowokuj strażników pojazdu do pościgu. Znajdź ścieżkę wiodącą do jaskini staruchy (gnaj między skałki, przez wodę w bród, nawet jeśli zobaczysz przed sobą strażników, nie zrażaj się, tylko skręć ostro w prawo i znów między skałki). Potem poczekaj (koniecznie!) aż starucha poprosi cię, byś otworzył oczy. Wchodzi.

Pieczara staruchy

Pogadaj z babunią. Da ci dwie zagadki. Kola zębate musisz ułożyć tak, by po pociągnięciu za prawe kołeczko wydać kurze jajko. Węże i jajka - te drugie musisz poukładać tak, by drogi węzłów się nie przecinały. Klikaj strzałką przed łbem każdego węża, wysunie się z jamy w stronę, gdzie kliknąłeś, jeśli zechcesz, by się cofnął, kliknij go w łeb. Rozmieszczenie jajek jest nieistotne. Babunia zleci ci też pewne zadanie.

Wróć do puszczy - teraz możesz już lazić spokojnie, bo strażnicy dali sobie spokój. Odszukaj wysokie drzewo na skalach - przebiegałeś obok niego uciekając z Królową. Teraz znajdziesz tam luk. Weź go i wróć przez rzeczkę do brodu. Gdy już go pokonasz, skręć w lewo, ku rzeczce - obok kamienia z wyrytą podobizną dzika - zanurz luk w wodzie i wróć na rozdroże tuż za brodem. Odwróć się w lewo - pomiędzy skałkami ukaże się dzik - wcześniej usłyszysz tętent jago racic. Strzel w bestię z łuku i szybko wyjmij z jej paszczy pierścien. Dzik zniknie - zostanie po nim krwawa plama. Zamocz skórzaną sakiewkę we krwi dzika. I wróć do starej damy. Starucha wejrzy na Setha łaskawym okiem i odpowie na kilka pytań, potem ułoży go do snu. Młody człowiek podczas snu będzie świadkiem dziwnej ceremonii - Gimbas uwalnia Ukrytą Wiedzę (przedstawioną w postaci metalicznie połyskującej głowy, która może udzielić odpowiedzi na dowolne pytanie - niezależnie od tego, kto je zada). No, w ręku jakiegoś pozbawionego skrupułów łajdaka może to być rzeczywiście atut nie do przebiccia.

Ocknąwszy się, Seth wypyta jeszcze staruchę o kilka rzeczy i w towarzystwie kapłanki wróci na Atlantyde.

Przenocuj u Actyona. Królową gdzieś wciął. Rankiem wróć do miasta. Udaj się do ogrodu, w którym jest drabina i przy jej pomocy wejdź do palacu (jak poprzednio). Odszukaj Łowcę Szczurów.

Wypytaj go o Drzewo i spróbuj wygrać w szachy - taki starożytny Pinball.

Wypuść szczura - pierwszym guzikiem z lewej - potem naciskaj kolejno i we właściwych momentach - drugi z lewej, trzeci z lewej, czwarty z lewej (przytrzymaj go), trzeci z prawej (poczekaj aż przekładka pod ruchomym pasem znajdzie się we właściwej pozycji, tak by szczur zniknął w dziurze). Gdy szczur znajdzie się na pasie, naciśnij pierwszy z prawej i piąty z lewej.

Łowca szczurów da ci szklaną kulę i każe szukać pod tronem. Następnie znów ciśnię cię do przejścia. Odwróć się i włóż kulę w otwór.

Zauważ kombinację na przesuwającym się kamieniu.

Ruszaj korytarzem aż do końca - znajdziesz się w Wartowni. Weź węz z lewej i rzuć ją strażnikowi, potem daj nura między szeroko rozstawionymi nogami Meljanza i wbiegnij do drzwi po prawej.

Odwróć się i weź włócznię opartą o drzwi, następnie zablokuj ją przy drzwiach. Przejdź za tron i rozwiąż kluczową zagadkę:

Począwszy od pierwotnego położenia - rusz czerwony trzy razy, błękitny cztery, żółty siedem a zielony sześć.

ROZWIĄZANIE ALTERNATYWNE:

umieść wszystkie kolory na środku, potem rusz czerwony sześciokrotnie, błękitny pięciokrotnie, żółty raz a zielony dwa razy. Tron się odsunie i ukaże ci się sekretne przejście. - To lubię! ruszaj dalej.

Skręć pod tronem w lewo, gdy dojedziesz do końca wspinaj się na schody. Trafisz do Komnaty Przemian. Pośrodku kolejna układanka: Zacznij od trapezu - kiedy go wypełnisz, za tobą pojawi się posąg. Weź z niego nowy fragment układanki (musisz uważnie przyjrzeć się posągowi - zwłaszcza gdzieś w okolicy ogona). Mając nowy fragment włóż kolejną figurę - i tak dalej, aż pojawi się posąg jaszczurki. Pociągnij ją za jeźor i wspinaj się po nim w górę. Wejdź na schody i dwa razy skręć w prawo - znajdziesz trójdzielny widelec. Wróć na schody i

wspinaj się wyżej - gdzie znajdziesz Drzewo Pierworodnych. Obszedłszy je dookoła, podłub w ziemi widelcem, a znajdziesz kryształową kulę.

Gdy będziesz już na dole, zobaczysz, że w Komnacie Przemian uaktywni się kula. Pojawi się w niej Starucha, która powie ci coś o miejscu, którego symbolem jest Biały Niedźwiedź. Wróć do sekretnego przejścia.

Przejdź do miejsca, gdzie schody prowadzą do komnaty tronowej. Ruszaj lewym korytarzem i idź do końca. Widelcem uruchom lamigłówkę na ścianie i ulóż wizerunek drzewa. Wejdź w odsłonięte przejście i gdy już będziesz w mieście, udaj się do chatki Actyona. Powiedz mu, że potrzebujesz pilota, który zabierze cię do miejsca symbolizowanego przez Białego Niedźwiedzia. Rybak powiadomi cię o tym, że jego córka, Anna, jest lotniczką. Niestety, wszyscy piloci zostali gdzieś zamknięci. Da ci też kryształ, który niegdyś należał do jego żony, matki Anny.

Wróć do miasta. Wejdź w zaułek i po użyciu widelca, który uruchamia lamigłówkę, wejdź do palacu. Wróć do rozwidlenia korytarza i skręć w prawe przejście. Znowu natkniesz się na mozaikową lamigłówkę, po rozwiązaniu której trafisz do Galerii, skąd możesz przejść do Komnaty Lwa. Uruchom planetarium tak jak przedtem i włóż Lwu w paszczę figurkę koźlęcia. Jeszcze raz skorzystaj z kołczyka, otwórz nim drzwi i wyskocz przez okno. Po tym jak przejdiesz obok ogrodów spytaj stojącą przy schodach kobietę, czy nie wie, gdzie trzymają pilotów. Wyobraź sobie, że wie - w domku na prawo obok schodów wiodących w dół, do basenu.

Wejdź tam i pogadaj ze strzegącą pilotek Loną. Baba ma przekwalifikować lotniczki - odtąd jedynie samce będą mogły latać, kobiety zaś mają służyć do przyjemności (he! he!) Creona. Powiedz jej, że obleśnik przysłał cię właśnie po Annę. Wyjdź z Anną. Niestety, dziewczyna nie ufa samcom i częstując cię kopniakiem, rzuca się do ucieczki.

Musisz ją odnaleźć. Okaze się, że



złapali ją Meljanz i jego weseli chłopcy, którzy trzymają brankę pod Czerwonym Kogucikiem.

Trudno, musisz tam wejść i zrobić porządek.

Słabym punktem spiskowców jest Servage, który od czasu, jak dostał od ciebie w leb doniczką, szwankuje nieco na umyśle. Pogadaj z nim o Creonie i namów go, by popilnował niezbyt godnego zaufania Garcelosa. Potem wejdź na górę i w korytarz, z którego masz dostęp do czterech komnat. Posłuchaj rozmowy i ukryj się w pokoju naprzeciwko, zanim Lascoyt wyjdzie, by odkryć przyczynę halasu na dole - to barczatek Servage właśnie zgasił Garcelosa. Wyjdź na korytarz i zgódź się, by Servage poszedł z tobą. Wejdź do komnaty, powiedz Annie, że wzywa ją Creon, potem pogadaj z Servage'em, obiecując, że wstawisz się za nim u Creona i podziel się z nim wątpliwościami dotyczącymi lojalności Meljanza. Zamać mu trochę we łbie jeszcze przez chwilę, aż uwierzy - na koniec obiecuj mu awans. Tępak się napali jak Pigmej na niklowany rower, zablokuje skutecznie zdrajców, a ty będziesz mógł wreszcie wyjść z Anną.

Udaj się z Anną do ogrodu (tam gdzie stoi twoja kochana drabina). Pokaż dziewczynie odznakę Towarzysza i daj jej kryształ, jaki otrzymała od Actyona. Dziewczyna zgodzi się towarzyszyć ci. Wejdź do pałacu jak przedtem i znaną ci drogą - korytarz Łowcy szczurów, Komnata Lwa, schodami w dół - uważaj na strażników - w prawo i na dziedzińiec, potem przed siebie, w prawo i raz jeszcze w prawo - do windy. Windą na górę, a tu niespodziewajka - strażnik. Przeszukaj pomieszczenie i weź z kąta worek. Namów Annę, by schowała się w worku. Weź worek i ruszaj na pomost. Strażnikowi powiedz, że niesziesz w worku Królową, którą z polecenia Creona masz utopić w morzu. Wejdź na pomost, przejdź do hangaru i wskocz na pokład pierwszego z lewej pojazdu. Przejdź na pokładzie w prawo - gdy się odwrócisz, Anna wylezie z worka i zawiezie na...

Szpibergien

Łądujecie na śnieżnym brzegu. Ruszaj do wioski 'tambylców'. Pogadaj z wodzem. Pokaż mu swoją odznakę Towarzystwa Wielbicieli Królowej. Wódz zabierze was do chatki kultowej. Wysłuchaj historii wodza, który chętnie - acz niezrozumiale - objaśni ci historię plemienia przedstawioną na malowanych skórach. Kiedy Anna

dotknie jednej ze skór, krajowcy się zdenerwują i zaraz cię stłumią.

Ocykasz się w igloo. Przetnij nożem linę i przywiąż ją do polana leżącego na ziemi. Przelóż polano i linę przez otwór w sklepieniu chatki i wyjdź na kopułę. Zeskocz z kopuły i po obejściu wioski, wejdź do świętego i dość mocno oświetlonego igloo, zabierz stamtąd trzy drewniane płytki. Wyjdź i poszukaj igloo, które widziałeś na malowidle - trzecie z prawej, licząc od wejścia do wioski. Wewnątrz igloo ułóż z trzech płytek sześcioramienną gwiazdę. I wejdź w odsłonięty otwór.

Na dole skręć w prawo i przejdź do końca korytarza. 'Tambylcy' chcą złożyć Annę w ofierze swemu bogu. Wróć drogą, którą przyszedłeś, i wbiegnij w drugą odnogę korytarza. Gdy wpadniesz do sali, wykonaj błyskawiczny w tył zwrot i zatrzasknij za sobą drzwi. Potem - nie zważając na narzekania Anny - weź złotą maskę z posągu po lewej. Po założeniu maski Seth przemówi do Eskimosów, którzy uznają w nim swego - niespodzianie obudzonego - boga. Uwolnij Annę nożem i pogadaj z nią o kryształach jej matki - może uaktywni oko posągu. Anna zajrzy w oko i zobaczy sześcioramienną gwiazdę - szybko odwróć się w lewo, skocz ku gwieździe i stań na niej (kliknij). Zobacysz część historii Atlantów. Potem goń kolejno ku Dziecku, Mężczyźnie, Kobiecie, Słońcu i Księżycowi. Odsłonią się przed tobą kolejne fragmenty historii - wygląda na to, że żądza wiedzy spowodowała na Atlantów zgubę, którą przyniosła z sobą straszliwa bestia. Wreszcie Anna zobaczy w oku posągu dziwną figurę - symbolizującą kolejne miejsce. Na ołtarzu pojawi się złoty posążek. Weź go i zmiataj. 'Tambylcy' nadal mają pietra.

Wróć na plażę - masz ci babo placek! Pojawia się barka Księcia Małzonka i jakiś pomniejszy stateczek - barka zaraz zacznie ziać ogniem. Anna pragnie ocalić skośnookich i startuje statkiem do samobójczego ataku. Oba statki odlatują, natomiast mniejszy, książęcy ląduje za górą. Ruszaj w lewo, ku jaskini niedźwiedzia. Stań przed misiem, potem zwawo ruszaj w lewo, wokół lodowej iglicy i znów do wejścia do jaskini - niedźwiedź następuje ci na pięty. Gdy już przejdziesz przez jaskinię znajdziesz się po drugiej stronie góry i za pilotem - którego Seth sprawnie sterroryzuje i każe mu lecieć na Wyspę Posągów.

PARA NUA

Po rozbiciu statku pogadaj z pilotem, a potem z królem wyspiarzy, Honą Ly.

Król nie bardzo wie, któremu z przybyszów zaufać, zda się więc na osąd Krabów Sprawiedliwości. Ruszaj w lewo, ku koszowi z krabami - po drodze zabierz leżący pod kamienną bramką zwój liny. Wybierz czerwonego kraba i niech zwycięży lepszy. Wróć wyżej i przejdź do leżącego na ziemi posągu. Wypytaj króla o posąg i pogadaj z przybyłym niespodzianie Hectorem. Przywiąż do posągu linę i wejdź z Hektorem na pokład statku. Niestety, nie posiadasz wystarczającej mocy, by wspólnie z pilotem podnieść posąg. Pogadaj z królem i przejdź w dół, ku plawiącemu się na falach katamaranowi. Poproś o pomoc - kiedy posąg stanie, zgódź się, by Hector został zakladnikiem na wyspie. Zejdź do katamaranu - córka wodza zabierze cię na inną wyspę, gdzie mieszka Stojący Bóg.

MURIA

Zejdź na plażę i zabierz się za kolejną lamigłówkę. Układaj więc, z lewej do prawej: posążki - błękitny, czerwony, żółty i zielony; krążki z wyobrażeniami zwierząt - ptak, dzik, ryba i krab. Krążki z symbolami ciał niebieskich - Ziemia, konstelacja, Księżyc, Słońce. Odsłoni się tunel - wejdź i ruszaj przed siebie. Księżycowa Kobieta nie powie ci nic zanim nie przejdziesz do końca jednej z kładek i nie dasz się zabić przez widmo Creona. Dopiero wtedy pokaż Kobiecie kryształową kulę. Przejdź raz jeszcze kładką do końca - sekwencja z Creonem się powtórzy. Trafisz w dziwaczne miejsce - do kotła Kobiety, która pośle cię na spotkanie z Sześcianem. Przemów do Sześcianu. W odróżnieniu od słynnej dyskusji dziada z obrazem, Sześcian okaże się dość gadatliwy - na swój pokrętny sposób odpowie na wszystkie twoje pytania. Potem da ci szarą kulę. Kliknij na jednej z kamiennych płyt posadzki - musisz ją odnaleźć, poznasz ją po pojawieniu się migającego kursora. Winda przeniesie cię na wąską galerijkę, gdzie musisz znaleźć kolejną ruchomą płytkę. Gdy już będziesz w Komnacie Wieży, przejdź do przyległego pomieszczenia i weź stamtąd latarnię. Wróć do Wieży i umieść latarnię na Wieży, potem posłuż się na niej szarą kulą. Otworzy się kolejne przejście - wejdź i weź kryształ mocy. Komnata się rozjaśni i zobaczysz kolejny - nad wyraz ciekawy w swoim kształcie - stateczek. Wsiadaj nań i wróć do Atlantydę. Dowiedziałeś się tu, iż przodkowie Atlantów w bezmyślnie

pogoni za wiedzą obudzili w sobie mrocznego potwora, którego symbolizowała chyba owa bestia ze Szpicbergenu.

Nareszcie w domu

Udaj się do Actyona i pogadaj z nim. Powie ci, że Creon lata wokół wyspy na swojej barce i bez wyboru, jak popadnie, ostrzeliwuje wszystko ze swej dziwacznej broni. Wróć na swój statek i po wzbiciu się w górę, skieruj się na statek Creona. Przeskocz na jego pokład, uwolnij Annę, rozcinając jej pięta nożem, a gdy z lewej strony skoczysz na ciebie Meljanz, odwróć się w prawo i zrób unik (skok do przodu). Pozbywszy się drania, wróć szybko na pokład swego stateczku.

Po dostaniu się do pałacu udaj się z wizytą do Łowcy Szczurów (przez Komnatę Lwa - otwórz tam paszczę króla dżungli, tak jak to już robiłeś - 34 razy dźwignia lewa, 35 razy prawa). Po wysłuchaniu Łowcy Szczurów udaj się do **komnaty** Biblioteki i po udaniu się na pigterko, weź oko ze szkieletu walenia. Potem udaj się do komnaty Delfina i wetknij oko na właściwe mu miejsce.

Labirynt Minotaura.

Kiedy będziesz Labiryncie, **zaczynaj** od kreślenia jego planu (zbudowano go na planie prostokąta o bokach 7x5, a wejście do Komnaty Czaszki **nie** w środku) - zaznaczaj miejsca, w których pojawia się Minotaur i unikaj ich pilnie. Kiedy trafisz do Komnaty Czaszki - gdzie czeka na ciebie Creon - użyj swej świeżo nabytej mocy kryształu na kryształowym dziale. Potem ruszaj przez dziurę w murze za Creonem. Skonfrontowany z Metaloglowym, użyj na nim mocy kryształu. Kaczan spada "na ziemi", jak mawiał Jurand ze Spychowa, pęka i uwalnia zamkniętą w nim Bestię. Widziałeś ją już - na Szpicbergenie. Wróć (a spiesz się!) do Komnaty Czaszki, weź z posadzki Kryształową Sferę (wcześniej nie mogłeś jej podnieść, bo była nielicho rozgrzana) i umieść ją w gębie bestii. Atlantydę znika w spektakularnej eksplozji wulkanu, zaś Seth wraz z Anną znikają w siennej mgłę uwożąc ze sobą Kryształową Sferę i świadomość, że wiedza jest bronią obosieczną.

Koosonic!

Na CD (Bonus/Tips) dużo więcej rozmaitych kodów, tipsów, cheatów! Tamże aktualizowana na bieżąco baza danych, zawierająca cheaty, tips-machine po polsku i masa innych smakołyków.

Beasts & Bumpkins (EA)

Wpisz: *kneelbeforeme*, by uaktywnić cheaty.
Teraz wpisz: 0103 - duuuzo poddanych.
Stosuj też (po aktywacji cheatów) kombinacje klawiszy:
G - nieskończone złoto
CTRL i F6 - widzisz całą mapę.

Clash (Leryx LongSoft/Optimus S.A)

Cheaty wpisuje się będąc na mapie głównej rozgrywki, potwierdzając każdorazowo wpisany tekst Enterem.

CSKIP - przeskakuje do kolejnej misji w kampanii.
CIMNOTBLIND - odstania całą mapę.
CCOSMICENERGY - aktualnie zaznaczona jednostka odzyskuje pełnię sił. W przypadku gdy jest to lektyka ze złotem lub transferowani chłopci ich ilość zmienia się na 100.
CLESTERGOLD - zaznaczona jednostka uzyskuje maksymalny status (złotą zbroję)
CREDBULL - zaznaczona jednostka zamienia się w pegaza
CDZIALO - zaznaczona jednostka zamienia się w armatę
C3POZIOM - wszystkie zamki gracza zyskują 3 poziom technologiczny
CNASZEMORDY - twórcy...

DARK EARTH (Kalisto/Microprose)

Naciśnij P by spauzować grę, wpisz FORTYTWO (dużymi literami!), naciśnij Enter. Powinien pojawić się tekst "easy mode". Wpisz (a także stosuj kombinacje klawiszy):

dwarf - małe postacie
baffe - duże ręce
bigfoot - duże stopy
bighead - duże głowy
normal - normalny wygląd postaci
muchbetter - Arkhan zmienia się samoistnie
CTRL-D - Arkhan ma życia na full
D - przeciwnik robi się cieniutki...

F22 RAPTOR (Novalogic)

Naciśnij T i wpisz:
it's not my fault - kończysz misję
never tell me the odds - nie można cię trafić
we can rebuild him - reperacja uszkodzeń
there can be only one - nietykalność
i'll be back - reload

FIFA Soccer 98 (EA)

Edytuj swoich graczy jako:
eac rocks - wielkie główki
johnny atomic - zobacz sam...
dohdohdoh - szalone piłki
urlofus - niewidzialne mury
xplay - hot potato (?)
footy - dziwne filmiki



G-POLICE (Psygnosis)

Wpisz w głównym menu:
WOOWOO - syreny Havoca
DOOBIES - nieskończone ostony
MRTICKY - nieskończona broń
SUPACAM - sztuczka z kamerą (śmierć wroga z max. efektownej perspektywy i ujęcia)
BENIHILL - samochody jeżdżą z 5x szybciej!
PANTALON - w menu treningowym macie dostęp do wszystkich sekretnych misji (polecam!)
STATTOE - info o grze (fps, ilość zestrzelonych wrogów itp).
Więcej tipsów (i co nieco o ich wpisywaniu) - na CD.



Grand Theft Auto (BMG)

Wpiszcie poniższe kody w "character select screen", naciśnijcie Del i wpiszcie swoje imię (czy co wolicie).
iamthelaw lub *stevesmates* - nie ma policji
itsqallus oraz *nineinarow* - wszystkie levele, wszystkie miasta
itcouldbeyou - 99999999 punktów
suckmyrocket - broń, pancerz... wszystko!
itstantrum - nieśmiertelność
6031769 - nieskończone życie
porkchairsui - Diagnostic Mode



Joint Strike Fighter (EIDOS)

W "pilot select screen" naciśnij lewy i prawy "control keys" w tym samym czasie; jednocześnie naciśnij Enter. Dzięki temu będziesz miał dostęp do paru ciekawych maszyn.



Pandemonium 2 (Crystal Dynamics)

Wpisz jako "password"
31 żyć:
niewidzialność:
zdrowie:
wybór levelu:
broń:
ujęcia kamery:
speed mode:
mutant mode:
psychodeliczne tekstury:
silniejsze potwory:

IMMORTAL
NEVERDIE
HORMONES
GETACCES lub OCMCKKEJ
MAKMYDAY
GONAHURL
SKATBORD
GENETICS
ACIDDUDE
JUSTKIDN



Seven Kingdoms (Interactive Magic)

Wystartuj grę i wpisz !!!@@@###. Teraz naciśnij klawisze:

U - nieśmiertelny król
T - zaawansowana technologia + parę innych niespodzianek
M - odkrywa mapę
; - zwiększa populację w danym mieście (ale uważajcie, nowi mieszkańcy są dobierani losowo z różnych narodów!)
B - szybkie budowanie (danej struktury)
Z - włącza/wyłącza szybkie budowanie



Nowe, korzystne warunki prenumeraty!

Proponujemy trzy warianty oszczędnościowe.
Najbardziej oszczędni wygrywają najwięcej!!!
W momencie wykupienia rocznej prenumeraty
zdobywacie prawo do (uwaga!!!)

120 dni
darmowego czytania miesięcznika



PRENUMERATA



Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	27,98	13,99	1
półrocznie	55,96	27,98	2
rocznie	111,92	55,96	4

2 PEŁNE WERSJE GIER 2x CD

CD-ACTION

W numerze 2 kompaktów!!!

6 PEŁNYCH WERSJI

CD-ACTION

TOCA
Touring Car Championship

MYTH, VIRTUA COP 2, TOTAL ANNIHILATION, NHL '98, MONKEY ISLAND 3, BLADE RUNNER, TONE REBELLION, GETTYSBURG, TUROK

KONKURSY!

20

2 pełne wersje gier
Targham, Colorado

Myth
NBA Action '98
Fighting Force

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

sześć numerów z dyskietką 30,00zł

sześć numerów z CD 39,96zł

dwanaście numerów z CD 79,92zł

numery archiwalne

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca / 98 (słownie)

trzy numery 27,98zł

sześć numerów 55,96zł

dwanaście numerów 111,92zł

numery archiwalne

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

sześć numerów z dyskietką 30,00zł

sześć numerów z CD 39,96zł

dwanaście numerów z CD 79,92zł

numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca / 98 (słownie)

trzy numery 27,98zł

sześć numerów 55,96zł

dwanaście numerów 111,92zł

numery archiwalne

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

sześć numerów z dyskietką 30,00zł

sześć numerów z CD 39,96zł

dwanaście numerów z CD 79,92zł

numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca / 98 (słownie)

trzy numery 27,98zł

sześć numerów 55,96zł

dwanaście numerów 111,92zł

numery archiwalne

podpis zamawiającego

TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dwadzieścia najlepszych gier na wszystkie platformy

1	1	Fifa: Road to World Cup EA Sports	PC CD-ROM, PlayStation
2	2	Tomb Raider 2 Eidos/Core Design	PC CD-ROM, PlayStation
3	3	Grand Theft Auto DMA/BMG	PlayStation, PC CD-ROM
4	4	TOCA Touring Car Champ. Codemasters	PlayStation, PC CD-ROM
5	-	Nightmare Creatures Sony	PlayStation
6	5	Diddy Kong Racing Nintendo	N64
7	13	Worms Platinum/Ocean	PlayStation, Gameboy, Mega Drive, Saturn
8	10	Quake II Activision	PC CD-ROM
9	6	Crash Bandicoot 2 Sony	PlayStation
10	8	Final Fantasy VII SquareSoft/Sony	PlayStation
11	9	Time Crisis Namco/Sony	PlayStation
12	12	Champ Manager '97/'98 Eidos Interactive	PC CD-ROM
13	18	Crash Bandicoot Sony	PlayStation
14	11	Duke Nukem 3D Realms/GTI	PlayStation, N64, Saturn
15	19	Rayman Platinum/Ubi Soft	PC CD-ROM, PlayStation, Saturn
16	25	Tekken 2 Namco/Sony	PlayStation
17	14	C&C Red Alert Virgin	PlayStation, PC CD-ROM
18	15	Super Mario 64 Nintendo	N 64
19	16	Road Rash Platinum/Various	PlayStation, PC CD-ROM, Amiga, Gameboy
20	22	Actua Soccer 2 Gremlin	PlayStation, PC CD-ROM

PC TOP 10

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dziesięć najlepszych gier miesiąca

1	1	Tomb Raider 2 Eidos/Core Design
2	5	Grand Theft Auto DMA/BMG
3	2	Quake II Activision
4	3	Fifa: Road to the World Cup '98 EA Sports
5	4	Championship Manager '97/'98 Eidos Interactive
6	6	Flight Simulator '98 Microsoft
7	7	Age of Empires Microsoft
8	8	TOCA Touring Car Championship Codemasters
9	12	Encarta '98 Deluxe Microsoft
10	9	Worms 2 Team 17/ MicroProse

I co tam słycać w grach na PC? Na liście widać pewien zastój poświęteczny, nie pojawiła się w ostatnim czasie nowa gierka, która by ją ożywiła... ale to się na pewno zmieni, bo z tego co wiemy szykują się premiery paru takich gier, że hej! Na czele twardo trzyma się Tomb Raider 2. Nie jest to niespodzianką dla nikogo. Idą w górę akcje GTA, Quake 2 nadal w ścisłej czołówce, choć ostatnio poszedł nieco w dół. Bliskie już mistrzostwa świata w piłce nożnej powodują, iż na liście widać sporo soccerów. Flight Sim'98 i Age of Empires nadal sprzedają się bardzo dobrze (choć nie wiem co aż tak bardzo zachwyca ludzi w FS'98?). Dziwi nas nieobecność Rivena i Mytha, szczególnie gdy pamięta się imponujące liczby sprzedanych egzemplarzy, podawane przez dystrybutorów...

I jeszcze jedna sprawa: polski top. Zrezygnowaliśmy z comiesięcznej edycji tego działu - zbieramy głosy i gdy będziemy ich mieli odpowiednio dużo, zamieścimy wtedy kolejne wydanie. Więc - głosujcie nadal (na kartkach pocztowych!).

Pokwitowanie dla poczty

złgr
słownie
złotych
..... groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

złgr
słownie
złotych
..... groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

złgr
słownie
złotych
..... groszy
jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego



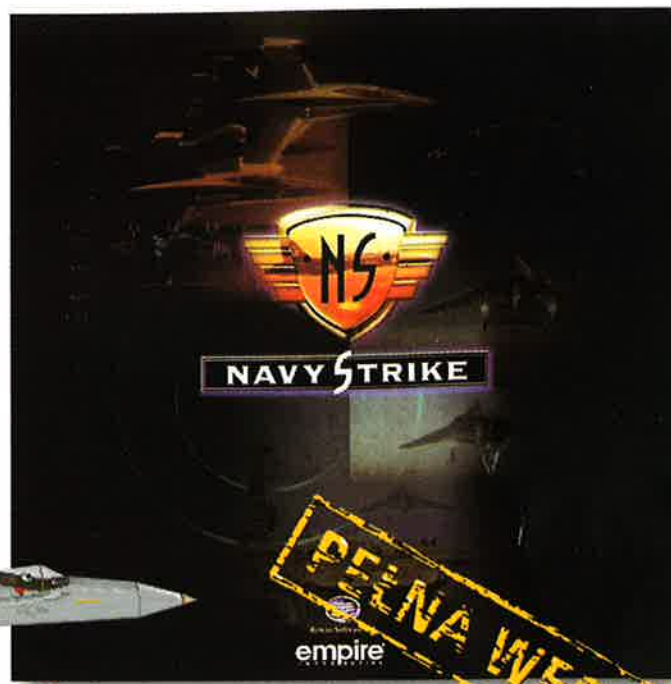
Świat stanął na głowie -

jubilat rozdaje upominki!

Kajko i Kokosz, Navy Strike:

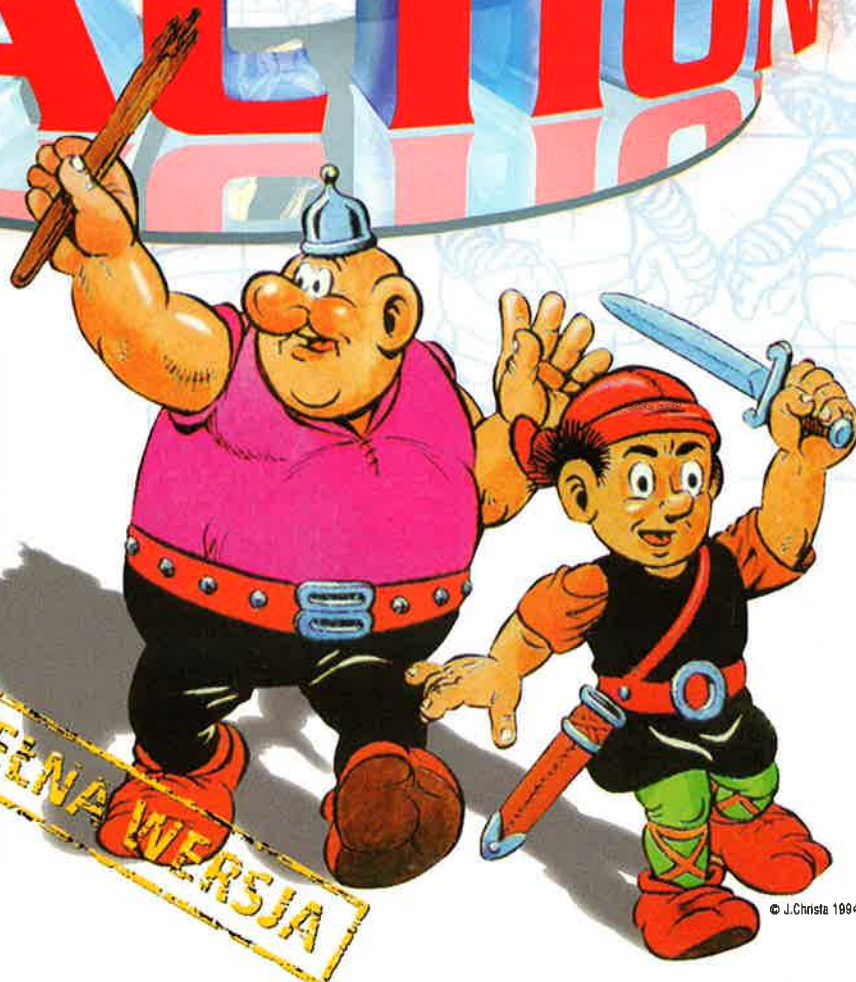
to tylko niektóre prezenty,

które znajdziecie w kwietniu.



Jubileuszowy Numer czasopisma

CD-ACTION



TopWare.

Rok 2140 był przełomowy dla planety ziemia.

Historia stała się teraźniejszością i nic nie może jej już zmienić ...

Masz jednak szansę wpłynąć na nieuchronnie zbliżającą się przyszłość i stanąć w szeregach walczących o dominację nad światem.

Earth 2140 to wspaniała strategia w czasie rzeczywistym

- 50 niesamowitych misji o umiejętnie dobranym stopniu trudności.
- Możliwość gry w sieci dla sześciu graczy
- Rozdzielczość 640 x 480 lub 800 x 600 przy 65 000 kolorów
- Wspaniała ścieżka dźwiękowa
- Pełna wersja polska

50 misji rozgrywa się na pięciu kontynentach na lądzie, w powietrzu i na wodzie. Całość świata jest zbliżona do rzeczywistości nie tylko przez zastosowanie realistycznych kształtów i kolorów, ale również dzięki wspanialej animacji obiektów i niesamowitym eksplozjom.

Do gry w sieci przy udziale nawet sześciu graczy istnieje 25 dodatkowych misji. Przy użyciu 70 pojazdów, robotów bojowych, obiektów latających oraz statków rozegra się ostateczna walka o Ziemię.

Nowatorskie elementy gry, takie jak przejęcie budynków, swobodny dobór tras dla poszczególnych jednostek przy pomocy punktów nawigacyjnych, skuteczne systemy samozniszczenia stanowią przełom w grach komputerowych.

EARTH

39,95
CENA
KOPERTY



Inne wspaniałe produkty firmy Top Ware to przygotowywany symulator śmigłowca **THUNDERBIRD**, **ALIEN ASSAULT**, **JACK ORLANDO** ...

Firma Top Ware to nie tylko gry ale również rewelacyjne programy użytkowe jak np: program diagnostyczny **CONFIG** czy **NAVIGATOR**.

Więcej informacji na temat naszych produktów można znaleźć w internecie na stronie WWW.TOPWARE.PL